

ROBERTO CONVENEVOLE • FRANCESCO BOTTONE

la storia di risiko



e l'anello
mancante

contiene
4 RARE
MAPPE
storiche

n o v e c e n t o  g i o c h i

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Roberto Convenevo e Francesco Bottone

La storia di Risiko e l'anello mancante

Origini ed evoluzione del gioco di strategia
Più diffuso nel mondo

* * *

“La Storia di Risiko e l'anello mancante” è un libro che ricostruisce con grande precisione e puntigliosità l'evoluzione di un gioco da tavolo famosissimo, ormai divenuto un classico e tramandato di generazione in generazione. Gli autori ne ripropongono la genesi e lo sviluppo, con abbondanza di curiosità ed aneddoti: non mancano interessantissime illustrazioni che aiutano a seguire le modifiche man mano apportate al gioco da un'edizione all'altra, da un paese all'altro.

Il volume si completa con una rassegna delle varianti di “Risiko” apparse in Europa su riviste specializzate e soprattutto con l'inedito regolamento per giocare “al Buio” (i giocatori non conoscono la dislocazione iniziale delle armate avversarie), che aggiunge nuovo spessore ad un meccanismo di gioco ormai collaudatissimo.

Un libro imperdibile per chi gioca abitualmente a “Risiko”, per chi non lo conosce ancora e per chi vi si è appassionato in passato e avrà così voglia di riaprirne la scatola, ritrovandosi ancora una volta assieme agli amici per contendersi il dominio del mondo a colpi di dado.

* * *

Ringraziamenti - Thanks - Remerciements - Dank

La ricerca dei materiali utilizzati si è avvalsa della fattiva collaborazione di molte persone che desideriamo ringraziare:

Alain Bideau, Michel Boutin, Vincent Calame, Thierry Depaulis, Christian Maurin, Jean-Marc Pauty, Ubisoft France, Jean-Réné Vernes (in *Europa Occidentale*);

Andrea Angiolino, Claudio Barlozzetti, Giuseppe Canavese, Enrico Colombini, Paolo Degioanni, Roberto Finelli, Alberto Pagnotti, Beatrice Parisi (in *Europa Meridionale*);

Ralf Degen, H. de Weerd, Anneliese Hahne, Rudolf Ruehle (in *Europa Settentrionale*);

Kelvin Holmes, Owen Lynn, David Pritchard (in *Gran Bretagna*);
il Museum and Archives of Games della città di Waterloo (in *Ontario*);
Dan Banks, James P. Daw, Bruce Whitehill (negli *Stati Uniti Orientali*).
Un ringraziamento particolare va infine al Consumer Affairs Depart. della Hasbro Games
che ha cortesemente fornito copia dei regolamenti americani dal 1959 al 1993.

Avvertenza - Notice - Avant-propos - Vorrede

La Hasbro International, Pawtucket, RI 02862 (U.S.A.) è attualmente la proprietaria dei marchi Risk® Risiko® e Rizikò® nel mondo. La Editrice Giochi SpA di Milano è dal 1977 la licenziataria esclusiva del gioco per l'Italia.

Le immagini che illustrano il volume sono tratte da materiale delle collezioni degli autori.

Risk®, Risiko® and Rizikò® are registered trademark of Hasbro Inc., for its military simulation game.

Edizioni NOVECENTO
Collana: NOVECENTO GIOCHI

Collana a cura di Andrea Angiolino

©2002 NOVECENTO grafica e comunicazione srl.
Via Mario Musco, 42 - 00147 Roma
www.novecentolibri.it www.studionovecento.it

Premessa

La crescita dei figli ha fornito agli autori la scusa per riprendere in mano Risiko® dopo molti anni di letargo. Si è così constatato che attorno al planisfero 25 o 40 anni di differenza di età tra i giocatori non contano: il coinvolgimento e le possibilità di successo sono garantite per tutti.

Sono poi tornate a galla le “varianti casalinghe” che, come centinaia di giocatori sparsi per il mondo, anche gli autori avevano ideato a metà degli anni '80 quando si passavano volentieri intere serate (e spesso nottate!) a giocare a Risiko.

L'incanutimento ha consentito di dare una veste sistematica alle varianti. È nata così l'idea di stilare un vero e proprio “regolamento” che fosse fruibile da chiunque. Il passo successivo è stato quello di vedere cosa esistesse in Italia ed all'estero: Internet ha consentito di conoscere una vasta e variegata realtà. Quando poi si è scoperto che già dal 1996 esisteva sul mercato mondiale una versione su CD-ROM, mai commercializzata in Italia, non è stato possibile resistere. All'interno c'era una paginetta introduttiva che spiegava la genesi del titolo in inglese del gioco e menzionava l'eccessiva “fortuna” caratterizzante il “gioco francese originario”. Da quei brani è partita una ricerca che passo dopo passo si è trasformata nella ricostruzione sistematica delle origini e dell'evoluzione del gioco.

Il testo che segue costituisce, se è lecita l'espressione, una sorta di *trattato del Risiko* perché si analizzano tutti gli aspetti possibili ad esso collegati. Il lettore adulto sarà così invogliato a riprendere in mano la scatola riposta da anni su uno scaffale ed a giocare con amici, figli o nipoti. Per chi ne fosse sprovvisto il consiglio è uno solo: correre nel più vicino negozio di giocattoli a comprarne una. Risiko è un classico che nel proprio percorso ludico si deve prima o poi giocare.

Indice

Premessa	4
LE CIFRE DEL SUCCESSO	10
LE MOTIVAZIONI DEL SUCCESSO	11
FIGLI E CUGINI DI RISK	14
I figli	14
Le versioni informatiche	15
I cugini di Risk	15
LA STRUTTURA DEL LIBRO	17
Capitolo primo	18
LA STORIA COMPARATA DI RISIKO	18
1.1. IL GENITORE: LA CONQUÊTE DU MONDE	18
L'ideatore	18
Le caratteristiche del brevetto	19
Il contesto culturale ludico	20
Le regole ideate da Lamorisse	20
Il Planisfero	22
1.2. LA PUBBLICAZIONE	23
La prima edizione della Miro Company	23
Il ruolo di Jean-R��n�� Vern��s	24
L'inizio della Partita	26
La variante de La Conqu��te du Monde	28
1.3. LA PARKER BROTHERS E RISK: COME SI COSTRUISCE UN GIOCO DI SUCCESSO	32
Edizione 1959	32
Edizione 1963	34
1.4. RISK IN EUROPA	37
Gran Bretagna 1960	37
Germania 1961	37
Francia 1970	39
Francia 1970	40
1.5. COME NASCE IL GIOCO EUROPEO	44
Germania 1975	44
<i>La prima edizione europea unificata</i>	44
La situazione nei primi anni '90	46
1.6. RISK IN ITALIA: UN RITORNO AL PASSATO	48
Le edizioni della Giochiclub	48
Le edizioni della Editrice Giochi	52
Le tesi della Editrice Giochi sul Risiko italiano	53
Realt�� e fantasie	55
1.7. IL LESSICO DI RISIKO	56
I nomi dei continenti	56

I nomi dei Territori	56
I confini	56
Attaccanti o liberatori?	57
I risvolti linguistici in Italia	58

Capitolo secondo 61

LA STRUTTURA DI RISIKO 61

PREMESSA	61
2.1. UN GIOCO DI AMBIENTAZIONE NEL MONDO DELLA GUERRA	62
2.2. GLI ATTREZZI DI RISIKO	63
2.3. ALTRE PECULIARITÀ	65
La terre est ronde!	66
2.4. FORTUNA ED AZZARDO	68
2.5. IL RUOLO DELL'AZZARDO IN ITALIA: PARTITA A 6 O A 5 DADI?	70
COSA DICE LA COMPARAZIONE DEI LANCI DI DADI	71
Due distinte problematiche	74
La conseguenza del gioco a 6 dadi: partite più lunghe	76
2.6. LA CLASSIFICAZIONE DELLE DIVERSE VERSIONI DI RISIKO	78

Capitolo terzo 83

LE VARIANTI, LE VERSIONI INFORMATICHE E LE NUOVE EDIZIONI DEL GIOCO 83

3.1. LE VARIANTI DI RISK	83
3.1.1. VENTI VARIANTI ANGLOSASSONI DEGLI ANNI SETTANTA	83
Rinforzi simultanei	84
Dislocazione simultanea non palese	84
Ordine di attacco sorteggiato	84
Tris ciclici	85
Movimenti strategici illimitati	85
Ritirata	85
Armate neutrali	86
Capitali	86
Rifornimenti	86
Zone di mare	86
Affollamento	87
Rafforzamento	87
Pianeti gemelli	88
Generali	88
Paracadutisti	88
Effetti su un singolo territorio	88
3.1.2. LE VARIANTI FRANCESI	90
Conferenza di Yalta	91
Mobilitazione generale	91
Truppe aerotrasportate	92
“L'ecatombe”	92
Prigionieri di guerra	92
Premio di rischio	92

Fronte unico	93
L'antigenocidio	93
Uguaglianza delle armi	93
3.1.3. LE VARIANTI AMERICANE	94
La ritirata	94
Risk nucleare	94
Risk nucleare tattico	95
3.2. LE VARIANTI ITALIANE	95
I Campionati italiani di Risiko	97
Gli obiettivi da Torneo del 1999	98
Analisi degli obiettivi	98
LE VARIANTI DEGLI ANNI DUEMILA	102
Le nuove regole per i Tornei	102
Due nuove varianti	102
Risiko Aggressivo	103
Risiko scientifico	104
Conclusione	105
Una considerazione sulle partite a tempo	107
3.3. LE NUOVE EDIZIONI DEL GIOCO	108
3.3.1. RISK ÉDITION NAPOLEÓN	108
3.3.2. RISK II	109
3.3.3. L'OPZIONE "BLIND"	110
3.3.4. I "TIPS AND HITS" DI RISK	110

Capitolo quarto 112

L'ANELLO MANCANTE: RISIKO AL BUIO 112

INTRODUZIONE	112
4.1. SCOPO DEL GIOCO	116
4.2. COMPONENTI AGGIUNTE	116
4.3. PREPARAZIONE	117
4.4. FASI DI GIOCO	117
4.5. DISLOCAZIONE DEI RINFORZI	118
4.6. SPOSTAMENTI	118
4.7. COLLEGAMENTI TRA CONTINENTI	118
4.8. QUALCHE CONSIGLIO	119
4.9. COMPARAZIONE TRA IL MECCANISMO DI GIOCO DI RISIKO AL BUIO E RISIKO	120
4.9.5. DOMANDE PIÙ FREQUENTI	122
4.9.6. TORNEI DI "RISIKO! AL BUIO"	124
4.10. VARIANTE. CATTURA PER "DIFFERENZA SEMPLICE"	126
4.11. PERSONALIZZAZIONI DEL GIOCO	128

La variante della ritirata e quella dei paracadutisti	128
4.12. I 105 PUNTI VITTORIA	129
4.13. UN ESEMPIO DI STRATEGIA E TATTICA IN RISIKO AL BUIO	130
LE CHENEAU MANQUANT: LE RISK© EN AVEUGLE	134
1. LE MATÉRIEL ADDITIONNEL	134
1.1. LE PLAN STRATÉGIQUE	134
1.2. LA BOITE RÉGIMENTS CACHÉS	134
1.3. LE RATELIER RÉGIMENTS PERDUS	135
2. PREPARATION DU JEU	135
3. LE DÉROULEMENT DU JEU	135
4. LES LIAISONS ENTRE LES CONTINENTS ET LA VALEUR STRATEGIQUE DES TERRITOIRES	137
5. UNE COMPARAISON ENTRE RISK EN AVEUGLE ET LE JEU CLASSIQUE	137
THE MISSED LINK: BLIND PLAY A NEW ADVANCED VERSION OF RISK®	140
1. ADDITIONAL EQUIPMENT	140
1.1 STRATEGIC PLAN	140
1.2 HIDDEN ARMIES BOX	140
1.3 LOST ARMIES RACK	141
2. GAME SET-UP	141
3. THE PLAY	141
4. LINKS BETWEEN CONTINENTS AND VICTORY POINTS	143
5. A COMPARISON BETWEEN “BLIND RISK” AND CLASSIC RISK	144
EINE NEUE VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER: BLIND SPIEL VON RISIKO®	146
1. DAS ZIEL DES SPIELES	146
2. ZUSÄTZLICHES SPIELZUBEHÖR	146
2.1 DIE STRATEGISCHE KARTE	146
2.2 DER BEHÄLTER DER “VERDECKTEN EINHEITEN”	146
2.3. DIE ABLAGE FÜR “GESCHLAGENE EINHEITEN”	147
2.4 DIE VORBEREITUNG DES SPIELES	147
3. DIE SPIELPHASEN	148
4. VERBINDUNGEN ZWISCHEN DEN KONTINENTEN	149
5. EIN VERGLEICH ZWISCHEN BLINDSPIEL UND DEM KLASSISCHEN RISIKO	150
EPILOGO E MORALE DELLA STORIA DI RISIKO	151

COME RISOLVERE I PROBLEMI SUL TAPPETO	152
IL RISIKO IDEALE	155
AZZARDO E STRATEGIA	156
FORTUNA E VIRTÙ	158
APPENDICI	160
I BREVETTI DI LAMORISSE	160
IL BREVETTO FRANCESE DEL 1954	160
RIASSUNTO	167
1. IL BREVETTO INGLESE DEL 1955	167
2. LA MATEMATICA DI RISK E QUELLA DI RISIKO	170
Il primo studio sistematico	170
Alcuni confronti probabilistici tra Risk e Risiko	174
100 lanci a confronto: 5 e 6 dadi	176
3. LA CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI DI TAVOLIERE DI ERIC SOLOMON, 1980.	178
Una breve disamina dello sviluppo dei giochi: passato, presente e futuro	179
Una classificazione	180
Giochi antichi	181
Giochi più recenti	182
Giochi Moderni	182
Futuro	184
4. ALCUNE CONSIDERAZIONI DI SERGIO VALZANIA NELL'OTTICA DEL GIOCO ITALIANO	185
5. LA PROBLEMATICHE DEL TRASFERIMENTO ILLIMITATO DELLE ARMATE	188
Riferimenti	190

Introduzione

LE CIFRE DEL SUCCESSO

Il 26 febbraio 2002 Risk!®, Risiko® in Germania ed in Italia, ha compiuto 43 anni. È uno dei più diffusi giochi di società e si può stimare che dal 1959 in poi siano state vendute oltre 40 milioni di copie. Già nel 1984 Dossena aveva osservato che “Risiko è largamente radicato in tutto il mondo occidentale, e in particolare in Italia, e probabilmente in progressiva espansione. Per il pubblico medio è il giusto mezzo fra Diplomacy e Stratego”¹.

Se volessimo fare un paragone con Monopoly® (il re dei giochi brevettati), oppure con Scrabble®, si osserverebbe una distanza incolmabile dal momento che Monopoly ha venduto oltre 200 milioni di scatole dal lontano 1935 e Scrabble ha superato i 100 milioni. A giustificazione di Risk va però detto che oggi esso è distribuito solo in 32 paesi del mondo e che le sue regole sono tradotte in 18 lingue, contro gli 80 paesi e le 32 lingue di Monopoly. Tenendo poi conto che Risk non è distribuito in paesi con consistente popolazione come Giappone, Russia, Cina e Brasile, e che ha solo 43 anni rispetto ai 67 di Monopoly, la distanza tra i due giochi si restringe alquanto: ma non è possibile essere più precisi².

Risiko è dunque stato un grande protagonista di quella sorta d'età dell'oro dei giochi in scatola brevettati che, iniziata con la pubblicazione di Monopoly, è durata per circa cinquant'anni allorché è esploso il fenomeno dei video-giochi. L'Italia è probabilmente il paese dove Risiko ha ottenuto in termini relativi il successo maggiore dal momento che si trova in “seconda posizione dopo Monopoli nella classifica delle vendite italiane di tutti i tempi”³.

¹ Giampolo Dossena I giochi da Tavolo, Mondadori 1984, pag. 171.

² Le cifre riportate per Monopoly sono desunte dal sito ufficiale della Hasbro International che è la proprietaria del marchio. Non sono invece fornite le cifre ufficiali della diffusione di Risk perché le tre acquisizioni societarie vissute dalla Parker Brothers hanno comportato varie ondate di prepensionamenti che hanno fatto perdere la memoria storica del gioco. La cifra indicata nel testo si basa su estrapolazioni ragionate dei dati che è stato possibile raccogliere. Nel 2000 Risk risulta distribuito come segue.

Edizione in lingua Inglese: Australia, Canada, Hong Kong, Israele, Malesia, Nuova Zelanda, Singapore, Regno Unito, Stati Uniti.

Edizioni in lingua nazionale: Austria, Belgio, Colombia, Croazia, Repubblica Ceca, Danimarca, Finlandia, Francia, Germania, Grecia, Italia, Norvegia, Olanda, Polonia, Portogallo, Portorico, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia, Ungheria, Venezuela.

³ Beatrice Parisi e Sergio Valzania, *Giocando*, Rai-Eri 1997, pag. 102.

LE MOTIVAZIONI DEL SUCCESSO

Per la diffusione che ha avuto, Risiko ha rappresentato un fatto di costume ed è interessante capire quali siano stati i motivi profondi di tanto successo nel mondo occidentale: anche perché non mancano le voci discordanti⁴.

Come vedremo, in origine Risiko era stato concepito per ragazzi di 8-10 anni. In realtà, sono piuttosto i ventenni che lo giocano assiduamente; c'è poi una platea ancora più adulta che lo gioca con una certa continuità. Gli studenti universitari rappresentano il ceto sociale per eccellenza che lo gioca di sera e di notte. Le caratteristiche della platea di *estimatori* sono tali dalla fine degli anni sessanta, quando partendo dai campus degli Stati Uniti si sono diffuse in Europa e nel mondo: il gioco è un passatempo che si trasmette da una generazione all'altra⁵.

Risiko piace agli adulti per molteplici motivi. La semplicità delle regole, che consentono partite di una lunghezza ragionevole, e la sottile miscela di tattica e sorte generano come per magia una notevole capacità di aggregazione attorno al planisfero. La competizione, inoltre, viene mediata e dissimulata dal lancio dei dadi i quali spesso prendono il sopravvento sulla condotta dei giocatori⁶.

Le partite sono poi caratterizzate da un ulteriore "gioco di relazioni" fatto di alleanze momentanee e repentini rovesciamenti di fronte, che sono densi di risvolti

⁴ Con riferimento al mercato francese, osserva Bruno Faidutti, inventore di giochi molto noto anche in Germania e Stati Uniti: "Risk, Cluedo, Monopoly e Mille Miglia sono i principali giochi di società degli anni sessanta ad essere sopravvissuti sino ad oggi. Cluedo e Mille Miglia rimangono dei buoni giochi familiari, il Monopoly è un monumento storico, ma mi chiedo ancora oggi come un gioco elementare e senza grande interesse come il Risk abbia potuto sopravvivere al sottile Rome et Carthage, scomparso negli anni settanta, e pubblicato dallo stesso grande editore", in <http://Faidutti.Free.Fr>, *La ludothèque ideale*. Riteniamo che una valida risposta alla domanda che si pone Faidutti sia contenuta nel ragionamento sviluppato nel capitolo secondo ed anche nella ricostruzione storica del gioco giacché, sotto lo stesso nome, sono usciti sul mercato giochi alquanto diversi nel corso del tempo. Per le principali caratteristiche di Rome et Carthage si veda la nota (20).

⁵ È davvero molto bella la definizione del gioco che diede Barry Buzan nel 1972: "Risk è un ottimo gioco adatto alle famiglie. È ben concepito e si presenta bene, e non pone alcun problema se giocato da persone di età molto diverse", da *Risk, world domination... no less!*, in "Games&Puzzles" n. 2, June 1972. Marco Donadoni nel 1980 aveva osservato come fossero due i punti di forza di Risiko rispetto a giochi più complessi. Il primo punto di forza consiste nell'essere un gioco più "socievole" di altri ed il secondo "punto a suo vantaggio è quello di essere diventato un gioco 'generazionale' per cui le regole sono tramandate, non lette o studiate, se non da padre in figlio, almeno da amico ad amico. E ciò facilita enormemente il problema della reperibilità dei compagni di gioco", *Datemi un dado, dominerò il mondo*, in "Pergiochi" n. 2, novembre 1980.

⁶ "Le fasi dei combattimenti sono spesso eccitanti e nella frenesia della vittoria o nell'intestardirsi davanti a dadi recalcitranti, i giocatori 'dimenticano' facilmente il disegno strategico che avevano in mente. Risk è dunque un gioco dove si sposano felicemente riflessione strategica ed incertezza dovuta all'azzardo", Serge Laget e Alain Munoz in *Variantes tour risk* pubblicato su "Jeux et Strategie" numero 40, 1986. L'acuta osservazione dei due francesi, spiega bene il rapporto *ambivalente* che gli adulti finiscono con l'avere con i dadi, giacché mentre dovrebbe prevalere il sangue freddo (la rotta è quella indicata dal disegno strategico) spesso si finisce col soggiacere alla tentazione di continuare a lanciare i dadi nell'intento, vano, di controllarli. I dadi hanno in effetti un fascino diabolico, come ricorda Bruce Whitehill (si veda la nota (15) del capitolo terzo). Probabilmente è questo un motivo basilare del perché Risiko psicologicamente piace agli adulti che nelle partite cercano di vivere la parte "piccola" in armonia con la parte "razionale".

psicologici. Allo schema del *duello*, tipico di giochi come Scacchi e Dama e più in generale di tutti quelli con due soli attori, si sostituisce così un *modello relazionale complesso* nel quale psicologia ed azzardo si fondono assieme e svolgono un ruolo cruciale⁷. Il massimo della complessità relazionale lo si raggiunge quando si gioca in tre perché le “alleanze”, implicite nella dinamica di qualsiasi partita, sono spesso circoscritte ad un solo turno, se non ad un'unica mossa, e mutano in continuazione: in realtà il gioco a tre è sommamente *instabile* e ciò accresce il suo fascino.

In Risiko sono i meccanismi dei rinforzi che esaltano a dismisura gli aspetti psicologici: ad esempio c'è un forte interesse generale a che un singolo non conquisti un continente, perché ne riceverà una rendita, ma al contempo ciascuno cerca di scaricare sugli altri l'onere di impedirlo⁸. A quel punto “che fare”? È la logica di “uno contro tutti” che impone scelte continue perché l'esito finale è comunque incerto⁹.

Sovente c'è un dopo-partita estremamente animato fatto di discussioni accanite che rivedono “alla moviola” le fasi cruciali rivendicando la giustezza delle proprie mosse e l'eccessiva fortuna altrui: anche questo fa parte delle “relazioni” che nascono attorno al tavolo di gioco¹⁰.

D'altra parte, il *modello relazionale* complesso, con le sue sfaccettature, è ciò che rende culturalmente superiori i giochi di tavoliere rispetto ai video-giochi (soprattutto quelli solitari) che ammazzano la socializzazione e realizzano tendenzialmente un vero e proprio “autismo ludico”. Nel 1984 Dossena si chiedeva: “il tavoliere sta sparendo? Il tavoliere sta morendo?”. Per fortuna la risposta è no, almeno per il momento. Anche le dilaganti ed inarrestabili carte Pokémon sono agevolate da un tavoliere per giocare con esse e non limitarsi agli scambi per le

⁷ “Nei giochi di pedine con almeno tre giocatori, la struttura del gioco può indurre comportamenti sconosciuti nella pratica dei giochi con solo due giocatori. Le situazioni di paradosso e di cooperazione non sono mai neutre sul piano comportamentale”, Michel Boutin *Le Livre des Jeux de pions*, pag. 126, pubblicato dall'editore Bornemann nella collana “l'Univers di jeu”, 1999.

⁸ “L'abilità nelle varie fasi di gioco non consiste tanto nel battere militarmente i propri vicini di confine, quanto nel riuscire a mantenere compatti i propri “domino ins”, in modo da garantirsi il miglior approvvigionamento possibile, che si riflette poi nella quantità di forze immesse successivamente in campo”, Marco Donadoni, op. cit.

⁹ Ha osservato Michael Keller: “Risk è un eccellente gioco di guerra tra più giocatori... esso è davvero un gioco ‘ciascuno per sé’ e nonostante possa essere giocato da 2 a 6 persone dà il meglio di sé con 3 o 4 giocatori”, da *The Mathematics of Risk, Technical Analysis* in “World Game Review”, november 1983, riportato in appendice. “I due scogli da evitare sono sia quello di lanciare troppo presto l'offensiva finale e naufragare vicino all'obiettivo, sia quello di rinviare troppo il colpo decisivo e quindi farsi superare sulla linea del traguardo”, Serge Laget e Alain Munoz, op. cit.

¹⁰ Per Risiko si potrebbero ripetere alcune delle osservazioni fatte a suo tempo per Monopoly. Come disse Edward P. Parker, presidente della Parker Brothers dal 1968 al 1973, “la gente si diverte a mandare al tappeto il migliore amico, ma senza fargli realmente male. Questa è la base, in pratica, di ogni gioco di successo. Uno, nel gioco, vuole delle alternative. Vuole credere che facendo la scelta giusta vincerà quella dannata partita. Ci deve essere sempre, naturalmente, una fetta lasciata alla probabilità in modo che il tonto di mamma di tanto in tanto, si riveli un genio. Ma l'abilità, il saperci fare deve pur averci qualcosa a che fare”. La citazione è tratta dal libro di Maxine Brady *Il libro del Monopoli, Strategia e tattica del gioco più popolare del mondo*, Mursia 1977, originale americano del 1974.

collezioni. Sicché, anche in questo caso si riproduce il modello relazionale del duello tipico dei giochi di pedine¹¹.

Il successo di massa di un gioco dipende certamente da elementi razionali, come la chiarezza delle regole ed una durata accettabile¹², ma anche da elementi simbolici che fanno scattare dei veri e propri “*meccanismi di identificazione*” tra giocatori e tema evocato.

In Monopoli, ad esempio, l'oggetto del contendere è il denaro e la ricchezza patrimoniale nella sua forma più tangibile ed agognata (le case, gli immobili). In Risiko c'è la Terra intera come luogo di scontro campale tra i giocatori: in ballo c'è il Potere assoluto, il dominio del Mondo¹³. Sicché il planisfero oltre che eccitare la fantasia dei bambini risveglia anche l'aggressività e la competitività degli adulti convogliandola su un esito circoscritto ed innocuo, ma ripetibile a piacere. Per vincere le partite l'aggressività non basta, anzi. Essa si deve necessariamente trasformare in valutazioni, calcolo, previsioni, scelte. Sicché l'aggressività si trasforma e viene vissuta in modo voluto, in maniera creativa. E saper dosare l'analisi delle possibilità sul campo con la propensione al rischio non dipende certo dal grado di istruzione dei giocatori: attorno al planisfero di Risiko non esistono barriere culturali o differenze di classe. È impressionante constatare come l'inventore del gioco fosse perfettamente consapevole dei risvolti psicologici della sua invenzione, descritti esaurientemente nel testo del brevetto del 1954, e quindi, con il senno di poi, si può dire che qui rinveniamo la radice del fascino del gioco. Tra gli appassionati, quando termina una partita si guarda immediatamente l'orologio sperando che vi sia il tempo per giocare un'altra!

¹¹ Nei tornei ufficiali di carte Pokémon i due giocatori si presentano al tavolo di gioco portando ciascuno la propria "metà di tavoliere" dove sono rappresentati: gli spazi per il mazzo e la pila degli scarti, sei spazi per carte "primi", il posto per il Pokémon attivo e la panchina con cinque posizioni.

¹² Nel 1980 Eric Solomon aveva osservato che il fattore che più di ogni altro riduce la sopravvivenza di un gioco è l'estensione delle regole, *Games: metamorphoses of an art*, in "Games&Puzzles! n. 77, riportato in appendice.

¹³ Milioni di spettatori si sono a suo tempo identificati con l'agente 007 che doveva salvare la Terra sconfiggendo i criminali di turno. In particolare, in *Mai dire mai* (film britannico del 1983, rifacimento di *Operazione tuono* del 1965, dal romanzo di Ian Fleming) c'è una sequenza che si svolge nel Casinò di Monte Carlo nella quale il perfido Maximilian Largo (Klaus Maria Brandauer) sfida ad un gioco da lui creato James Bond (Sean Connery). I contendenti, agendo su due manopole che inviano raggi laser su uno schermo, possono lanciare missili nucleari oppure creare scudi per bloccare quelli avversari e quando sono sconfitti sono colpiti da scariche elettriche. Il gioco di Largo si chiama *Dominazione* e ha come unico obiettivo il Potere tramite la conquista del mondo che si vede ruotare sullo schermo. Dopo un esempio di prova (incentrato sulla Spagna che vale 9.000\$), il giocatore blu (Largo) sconfigge due volte il giocatore rosso (Bond) che perde 16.000\$ sul Giappone e 42.000\$ sugli Stati Uniti. Alla terza ed ultima partita la posta in gioco è il Mondo intero che vale 325.000\$. Questa volta è il rosso a vincere e quindi Largo deve a Bond 267.000\$ ai quali, cavallerescamente, Bond rinuncia in cambio di un tango con la bella Domino (Kim Basinger). Nella sequenza del film la metafora con Risk è del tutto evidente.

FIGLI E CUGINI DI RISK

I figli

Nel mondo dei giochi, quando capita qualcosa di commercialmente straordinario si cerca di capitalizzare il successo pubblicando nuove edizioni. È quanto è occorso a Risiko. Nel 1986 gli americani concepiscono un gioco ambientato in Europa che chiamano *Castle Risk* (dove Castle sta a significare le Capitali). L'idea era quella di replicare nel vecchio continente l'enorme successo di Risk; l'ambientazione viene collocata nel sei-settecento e la mappa riporta gli Imperi europei (inglese, francese, russo, tedesco, austriaco, ottomano) ed alcuni Stati indipendenti collocati nelle penisole (iberica, italica e scandinava). La scelta psicologica è sottile: fornire agli europei la propria mappa di gioco!

Nel Nord America ed in Gran Bretagna la nuova versione viene venduta assieme alla prima: il tavoliere di gioco riporta entrambi gli scenari, per giocare la versione europea è sufficiente rovesciare il tavoliere. In Italia il gioco viene distribuito in una nuova scatola dalla Editrice Giochi con il titolo *Risiko! Più*. Ma si tratterà di un flop, sia in Italia che all'estero, per un motivo ben preciso che verrà analizzato nel capitolo secondo.

In Italia, negli anni novanta, la Editrice Giochi, per la quale Risiko ha rappresentato una vera e propria manna dal cielo, sforna una nuova edizione chiamata *Futu-Risiko*. Questa volta l'ambientazione è portata “ai nostri giorni” e lo scenario rimane il Mondo. Gli autori italiani riprendono alcune caratteristiche di Axis&Allies, semplificandole, ed inseriscono molte novità rispetto al gioco classico. Ma neanche questa volta il successo arriva: il gioco è troppo complicato per la platea media e troppo “giocattolo” per il pubblico specializzato¹⁴.

Più di recente, in Francia, una giovane casa editrice con un bel catalogo (la Tilsit) produce in concessione dalla Hasbro una versione destinata al solo mercato Francese: *Risk édition Napoléon*. Si tratta di una tiratura limitata, molto curata nei dettagli che cerca di rendere più complesse le partite. Lo scenario, come dice il nome, è l'Europa dall'Atlantico agli Urali (con l'estensione all'Impero ottomano, che è facoltativa) all'epoca di Napoleone Bonaparte. Ma, come già in *Castle Risk*, le partite non

¹⁴ "Nessuna di queste innovazioni ha realmente migliorato il grande ed unico Risiko", B. Parisi e S. Valzania, op. cit..

hanno mai il respiro del Risiko classico, per il medesimo motivo.

Recentissima è un'altra versione destinata solo al mercato USA: *Risk Anno Donini 2210*, con pedine più simili ai personaggi dei film di Lucas e con la partita che dura tassativamente solo 5 turni di gioco.

Le versioni informatiche

Nel 1996 la Hasbro pubblica il primo CD di Risk che contiene le regole in quattro lingue (inglese, gioco europeo: inglese, gioco americano; francese e tedesco per il gioco europeo). La scelta fatta dalla Hasbro è quella di fornire una molteplicità di giochi possibili. Accanto al Risiko classico, che rimane il più bello, si può giocare su mappe diverse che “moltiplicano” il numero dei territori e cambiano l’ambientazione storica. Ma la quantità non ha mai fatto la qualità, sicché le varie partite giocate su mappe con un numero esorbitante di territori sono noiose. Un aspetto positivo del CD è che diversi giocatori possono utilizzare lo stesso pc per giocare a turno.

Nel 2000, su licenza della Hasbro, la britannica Deep Red pubblica Risk II. È l'apoteosi informatica del gioco (si veda la scheda riportata nel capitolo terzo).

I cugini di Risk

Molti giochi sono stati creati sul modello di Risk. Secondo Bruno Faidutti sarebbero almeno una dozzina i giochi di tavolo apparsi in Europa ed in America che in qualche modo si sono ispirati alla struttura di Risk. I più noti sono due giochi ideati da Milton Bradley: *Shogun*, ambientato nel Giappone medioevale, ed *Axis and Allies* che ha per tema la seconda guerra mondiale, dalla primavera del 1942 in poi¹⁵. Si tratta però di giochi estremamente lunghi e raramente le partite giungono al termine.

Ma il completamento vero di Risiko è rappresentato dalla nuova versione che presentiamo nel capitolo quarto. Rimanendo fedeli allo spirito del gioco si introducono delle innovazioni (una soprattutto, il *Buio*) che se potevano sembrare troppo complesse trenta o venti anni fa, sono oggi pienamente alla portata degli

¹⁵ Bruno Faidutti in *Les cousins du Risk*, apparso sul numero 102 di "Casus Belli" nel 1992. Per il discorso che svolgeremo, è qui importante limitarsi ai due giochi riportati nel testo per via delle caratteristiche della loro plancia di gioco. Inoltre, a proposito di *Axis and Allies*, Faidutti osserva giustamente che si tratta in pratica di un vero e proprio "Super Risk"; d'altra parte egli ricorda che i primi test furono inizialmente condotti proprio sul planisfero di Risiko. Non va dimenticato, però, che sia *Shogun* che *Axis and Allies* sono giochi estremamente lunghi (4-8 ore per partita), come gli altri della stessa collana, che finiscono per perdere qualsiasi caratteristica di giocabilità. Il vero valore di un gioco sta infatti nella ripetibilità su scala allargata delle partite, prima che queste vengano a noia. Un gioco esteticamente perfetto ma lunghissimo equivale ad un bellissimo libro che non leggeremo mai.

appassionati di tutte le età. Tale versione allunga di molto la “*speranza di vita*” di Risiko e ridimensiona notevolmente la sensazione di noia che chi non lo ama asserisce di aver provato¹⁶. Alla platea adulta degli appassionati è dunque dedicato il presente lavoro che suggerisce l'adozione di una versione avanzata.

Con alcuni accorgimenti, il gioco può infatti diventare più entusiasmante e limitare al massimo la sgradevole sensazione di sentirsi *vittime predestinate*, derivante dall'eccessivo peso che la fortuna, per i motivi che vedremo, ha nel gioco classico. Risiko si può dunque emancipare diventando più raffinato ed imprevedibile e, soprattutto, meno soggetto all'azzardo senza allungare la durata delle partite: al contrario.

¹⁶ Sempre Faidutti osserva: "siamo franchi: Risk è un gioco certamente interessante ma anche abbastanza limitato. I giocatori fanno presto a fare il giro delle strategie possibili e, nonostante la diversità degli obiettivi, le partite finiscono allora per rassomigliarsi".

LA STRUTTURA DEL LIBRO

Conclusa la panoramica sui discendenti di Risk, vediamo com'è strutturato il libro.

Dapprima si ricostruisce la storia comparata di Risk dalle origini sino alla pubblicazione in Italia, considerando le principali tappe europee. Ciò è stato possibile perché sono stati rintracciati alcuni dei protagonisti della storia e questo ha agevolato l'analisi di una dozzina di regolamenti apparsi sulle due sponde dell'Atlantico. Le tappe della storia sono poi radiografate, nel capitolo secondo, analizzando la struttura del gioco al fine di cogliere, in tutti i loro aspetti, le conseguenze che le differenze qualitative, tra le tre versioni base esistenti nel mondo, hanno sulle partite. Un'attenzione particolare è riservata, nel capitolo terzo, alle numerose varianti apparse all'estero e per lo più sconosciute in Italia. Nel capitolo quarto viene presentata una nuova partita che si caratterizza per l'adozione simultanea di tre varianti inedite. Infine, nell'appendice, sono raccolti altri materiali che i lettori possono consultare per approfondire i temi discussi in precedenza.

Nel complesso, per i lettori si dischiudono nuovi orizzonti che consentono di superare il vero e proprio *ghetto culturale* che caratterizza il Risiko italiano. Infatti, nonostante la grande diffusione, pochi in Italia sanno che all'estero si gioca in un modo radicalmente diverso e che, inoltre, è possibile adottare molte varianti interessanti che danno nuova linfa al gioco rendendolo più imprevedibile. Insomma, attorno a Risk si è svolto tra le due sponde dell'Atlantico un vero e proprio “dibattito” con l'intento di impreziosirne il gioco. Nessun gioco brevettato ha stimolato così tante varianti quanto Risiko e questo, secondo R. Wayne Schmittberger, è dipeso dal fatto che “la sua straordinaria semplicità genera nei giocatori la sensazione che essi possano migliorare il gioco aggiungendo alcune regole”. Ma, come si vedrà nel capitolo terzo, non sempre il risultato è un gioco effettivamente migliore.

Il paziente lavoro di ricerca svolto consentirà a ciascuno di farsi una propria idea valutare così i pro ed i contro delle diverse versioni base esistenti, delle varianti e di quella che viene proposta.

Ai giocatori/consumatori non rimane che auspicare che la “globalizzazione” arrivi anche ad intaccare i contratti di esclusiva, la cui ragion d'essere comincia ad essere superata dai tempi. In attesa che ciò avvenga non è superfluo ricordare che la Commissione di Bruxelles ha da tempo sancito che la pubblicità fatta su Internet debba essere intesa come “pubblicità passiva” e dunque è questa la strada per aprirsi al mondo... di Risk.

Capitolo primo

LA STORIA COMPARATA DI RISIKO

*“Inoltre, si può pensare che le lezioni della Storia saranno,
per chi ne ha fatto tesoro, di una certa utilità nella condotta del gioco”*

Albert-Emmanuel Lamorisse, 23 marzo 1954

1.1. IL GENITORE: LA CONQUÊTE DU MONDE

L'ideatore

L'ideatore del gioco è stato il regista francese Albert-Emmanuel Lamorisse, nato a Parigi nel 1922 e morto in un incidente sul lavoro nel 1970. Intellettuale, grande amico di Prevert, Lamorisse non era un inventore di giochi e la sua creatura ludica si inserisce in modo mirabile in un intenso periodo di lavoro dedicato al mondo fantastico dei bambini.

Infatti, a 27 anni egli gira il suo primo cortometraggio per bambini: *Bim le petit âne* (1949). Nel 1952 realizza *Crin Blanc* (Gran Prix del Festival di Cannes del 1953 nella sezione cortometraggi) e nel 1955 *Le Ballon Rouge*, interpretato dal figlio Pascal. Questo film segna una tappa importante nella carriera di Lamorisse perché ottiene prima la Palma d'oro del festival di Cannes per la sezione cortometraggi e poi, nel 1956, l'Oscar per il miglior soggetto originale. Ai premi segue un grande successo di pubblico ed oggi *Il Palloncino rosso* è considerato “uno dei mediometraggi più famosi nella storia del cinema”¹⁷.

L'attività cinematografica di Lamorisse prosegue nel 1959 con *Le Voyage en*

¹⁷ Il giudizio riportato è del critico cinematografico Morando Morandini il quale così sintetizza la trama del film: "Nell'andare a scuola, il piccolo e solitario Pascal trova un palloncino impigliato ad un lampione a gas. I due diventano amici. Il pallone segue il bambino dappertutto, con qualche inconveniente. Quando una sassata cattiva lo fa scoppiare, tutti i palloni di Parigi si danno convegno da Pascal e lo portano in cielo"; da *Il Dizionario dei film 2001*, Zanichelli editore, di Laura, Luisa e Morando Morandini.

Ballon per la cui realizzazione utilizza un sistema da lui ideato, detto “*hélivision*”, per le riprese dall'elicottero. Negli anni successivi produce *Fifi la plume* (1963) e, con la elivisione, *Versailles* (1966) e *Paris* (1967).

Mentre stava terminando le riprese di *Le vent des amoureux* in Iran, scompare in un incidente di elicottero il 2 giugno 1970.

Dai suoi cortometraggi sono stati anche pubblicati dei libri nella collezione “Renard Poche”: alcuni di questi sono stati tradotti in inglese.

Nel 1957 fa parte della giuria del Festival cinematografico di Cannes, assieme ad Alberto Lattuada. È l'edizione nella quale Giulietta Masina vince il premio per la migliore interpretazione femminile con *Le notti di Cabiria*.

Le caratteristiche del brevetto

Non è dato sapere quale sia stata l'effettiva origine de *La Conquête du Monde* ma è probabile, secondo alcuni, che Lamorisse abbia man mano perfezionato qualcosa cui aveva giocato negli anni della sua adolescenza.

Il 23 marzo del 1954 Lamorisse deposita presso il Ministero dell'industria e del commercio un brevetto d'invenzione con una titolazione generica “*Perfezionamenti apportati ai giochi di società*”, indicando nel testo come oggetto un gioco che ha per tema “la conquista del mondo”. Esattamente un anno dopo Lamorisse deposita il suo brevetto anche in Gran Bretagna presso il Patent Office di Londra. I due testi differiscono solo per alcuni dettagli e quello in inglese è corredato da 6 disegni relativi agli attrezzi del gioco.

L'idea cardine che l'autore vuole tutelare (*la disposition principale*) concerne un “dispositivo casuale” che consenta di risolvere ciascuno scontro nel corso della partita, allorché un giocatore decida di attaccare seguendo determinate regole. Lo strumento per decidere l'esito degli scontri viene identificato nei dadi e Lamorisse precisa che sia l'attaccante che il difensore lanciano un unico dado: prevale colui che riporta il numero più alto e ciò comporta la perdita di una pedina per chi soccombe.

Lo scopo che Lamorisse si prefigge con la sua invenzione è efficacemente sintetizzato nella seguente frase: “Prima ancora di addentrarsi nelle spiegazioni più dettagliate circa i modi di realizzo ben precisi di un simile gioco, si può constatare che le regole enunciate in precedenza permetteranno ai giocatori di dare libero sfogo alla loro immaginazione, al loro spirito di iniziativa, al loro temperamento più o meno aggressivo, alle loro qualità di prudenza, in breve, a tutte le funzioni dello spirito alle quali deve fare ricorso un vero stratega internazionale. Infine, la possibilità di contrarre alleanze, la necessità di aspettare spesso pazientemente il momento propizio per attaccare, la necessità di dominare alcuni impulsi le cui conseguenze potrebbero essere fatali e, in termini generali, tutte le peripezie che lo sviluppo del gioco impone ai

giocatori, contribuiranno ad accrescere presso di loro le qualità intellettive messe in campo durante la partita”.

Il contesto culturale ludico

Il contesto culturale ludico nel quale Lamorisse concepisce *La Conquête* è dominato, all'epoca, da pochi giochi di massa: gioco dell'Oca, Dama Francese, Scacchi, Monopoly, Attaque (identico a Stratego, depositato nel 1948 in Olanda, ma uscito nella seconda metà dell'ottocento proprio in Francia) ed altri più marginali.

La genialità assoluta di Lamorisse sta nel concepire un tavoliere che ingabbia un planisfero, cioè una cartina geografica che riproduce la più grande carta d'atlante che un essere umano possa concepire e disegnare: il Mondo. In meno di mezzo metro quadrato di tavoliere vengono rappresentati i “sei” continenti: questi sono divisi in “territori”, hanno ciascuno un colore diverso e la loro differente importanza economica viene tradotta in “rendite”.

Dal Monopoly, uscito nel 1935, si mutuano varie idee: le caselle del tavoliere sono rappresentate in un mazzo di carte che servirà a stabilire le posizioni di partenza, le carte “fortuna” (gli imprevisti e le probabilità di Monopoly) si materializzano in 4 figure (Napoleone, granatiere, ussaro, cannone) utilizzate per formare una quaterna oltre all'aquila napoleonica; le “rendite” dei continenti assomigliano alle rendite dei contratti¹⁸.

Infine, per potersi muovere sul tavoliere i giocatori devono ricorrere al lancio dei dadi: ma contrariamente a quanto accade in Monopoly, Lamorisse opta per il dado unico che era tipico del gioco dell'Oca. Se l'attaccante riesce o no a “mangiare” le pedine avversarie lo decide il lancio di un dado per parte, di colore diverso.

Le regole ideate da Lamorisse

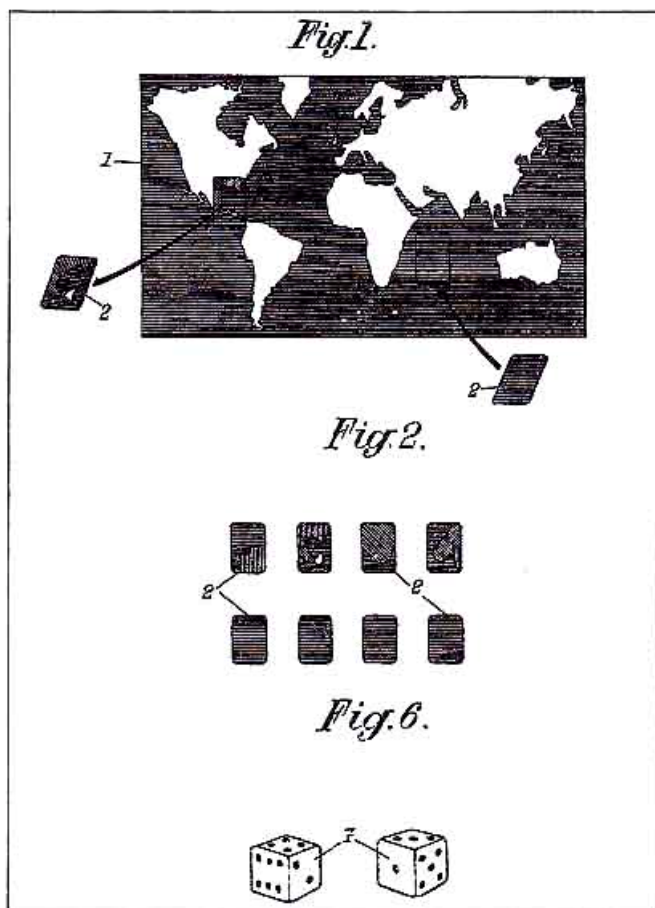
La genialità assoluta di Lamorisse è consistita nell'offrire a grandi e piccoli la possibilità di giocare “sul Mondo” ai “destini del Mondo”. Se egli avesse ambientato la *Conquête* nel mondo antico (Atene, Sparta, Troia o Roma), nel mondo medioevale

¹⁸ Com'è noto, Monopoly ha avuto un'enorme influenza nell'ideazione successiva dei giochi di tavoliere. A questo proposito osserva Michel Boutin: "Il Monopoly, ben più che lo Scrabble, riveste un ruolo particolare nell'evoluzione delle scatole di giochi. Si tratta del primo grande gioco commercializzato che modifica in profondità il materiale ludico. In particolare, le carte "imprevisti" e "probabilità" appaiono accanto ai dadi come motori aleatori (générateur de hasard) per la prima volta in un gioco a grande diffusione. Questo principio sarà sfruttato in una moltitudine di giochi, tutti basati sullo stesso equipaggiamento: un percorso, delle pedine, dei dadi, delle carte fortuna e, a volte, altri accessori come le false banonote", op. cit. pag. 11-12.

all'epoca di Carlo Magno ovvero nel nuovo mondo (ad esempio la conquista del West), l'impatto sul pubblico non sarebbe mai stato quello che conosciamo. Il riferirsi alla "Terra intera" è stato decisivo, per un motivo ben preciso che analizzeremo nel capitolo dedicato alla struttura del gioco. Ma, al contrario di tutti i giochi di tavoliere e di pedine allora esistenti, le caselle saranno *sempre occupate*, dall'inizio alla fine della gara: non vi sono caselle libere né si deve "svuotare" il tavoliere. Questa novità ha un'importante conseguenza: per poter svolgere la partita, il cui obbiettivo è la conquista integrale del mondo, sono necessari alcuni meccanismi di "accumulazione" delle pedine. Altrimenti non sarebbe possibile eliminare quelle

avversarie, occupandone contestualmente i rispettivi territori.

Il gioco viene strutturato in due fasi. La prima consiste nella distribuzione ai giocatori delle carte di due distinti mazzi, separatamente: le 65 carte Planisfero (cartons) e le 96 carte Fortuna (vignettes), le prime a gruppi di quattro per volta. Per ogni carta Planisfero che indica un Paese, il giocatore riceve contestualmente un'armata; le carte che indicano i Mari non danno luogo ad armate. Esaurita questa distribuzione i giocatori piazzano un'armata su ciascun Paese di proprietà. Successivamente il mazziere distribuisce a ciascun giocatore un numero di carte Fortuna coincidente con il numero di Paesi in suo possesso. Per ogni quaterna che i giocatori sono in grado di avere (Napoleone,



Disegni allegati al brevetto inglese del 1955

granatiere, ussaro, cannone) essi ricevono un'ulteriore armata; le carte spaiate vengono conservate.

Chi riceve una carta Fortuna con il simbolo dell'aquila napoleonica ha diritto a 5 armate supplementari. Tutte le armate ricevute tramite le carte Fortuna devono essere immediatamente piazzate nei Paesi, a piacimento.

Quando convertono le carte Fortuna in armate (le quaterne devono essere scartate e ricostituiscono il mazzo originario), i giocatori possono chiedere delle flotte invece

che delle armate (il valore di conversione è sempre pari all'unità) e le schierano sul planisfero in zone adiacenti a territori che possiedono.

La seconda fase di gioco consiste nella conquista vera e propria. Le carte Planisfero sono eliminate e rimane sul tavoliere il solo mazzo delle carte Fortuna. Vi sono due passi successivi che si ripetono sino al termine della partita.

Il primo passo è la ricezione di rinforzi: ciascun giocatore divide per 4 il numero di Paesi che possiede e riceve un certo numero intero di armate. Con i resti della divisione riceve altrettante carte Fortuna (ad esempio: chi possiede 14 territori riceverà 3 armate (o flotte) e 2 carte Fortuna). Nel corso della partita, ogni qualvolta un giocatore è in grado di formare una quaterna ha diritto ad un'armata supplementare (oppure ad una flotta) scartando contestualmente le carte. La carta con l'aquila napoleonica dà sempre diritto a 5 armate. Non è obbligatorio giocare immediatamente la quaterna ovvero l'aquila: il giocatore, se lo desidera, può rinviarne l'utilizzo.

Il secondo passo consiste negli attacchi ai Paesi confinanti. Ciò può avvenire solo seguendo le *coordinate cartesiane*: in pratica i quattro punti cardinali. Non è consentito attaccare “in diagonale”. Si lancia un dado a testa e vince chi ottiene il numero più elevato che consente di eliminare un'armata all'avversario. In caso di parità, i dadi vanno rilanciati. I Paesi devono essere sempre occupati almeno da un'armata e quelli che non hanno confini terrestri possono essere attaccati solo se l'attaccante possiede nel punto di partenza una flotta. In questo caso, l'attaccante subirà una penalizzazione di “2 punti” nel lancio del dado: pertanto un “6” ottenuto dall'attaccante viene superato da un “5” del difensore (se il difensore ottiene un “4” i dadi devono essere rilanciati).

In un Paese conquistato, ad esempio dopo molteplici lanci di dadi che hanno portato alla scomparsa del difensore, l'attaccante può entrare con quante armate desidera e quindi può procedere immediatamente ad ulteriori attacchi, successive occupazioni e così di seguito.

I movimenti sono possibili solo tra Paesi o Mari tra loro adiacenti, una zona del planisfero alla volta. Pertanto, se un giocatore vuole spostare una flotta (con una o molteplici armate) da un continente all'altro, necessita di tante mosse quanti sono i Mari riportati sul planisfero che separano il territorio di partenza da quello di arrivo. Le flotte sono unicamente mezzi di locomozione e non possono combattere tra di loro.

Il Planisfero

La descrizione che Lamorisse fornisce nel testo del brevetto consente di ricostruire il suo planisfero. Il tavoliere di gioco è di forma rettangolare e risulta composto da

65 tessere interne disposte su 5 righe e 13 colonne.

Non è precisato il numero dei Paesi e conseguentemente quello dei Mari che non hanno alcun lembo di terra ai loro margini. La Gran Brategna, ad esempio, risulta separata dal continente europeo ed è perciò necessaria la presenza di una flotta per andare dalle isole britanniche in Francia ovvero in Spagna (questo esempio è riportato nel testo). L'idea cardine di Lamorisse è comunque quella secondo la quale ciascuna carta Planisfero corrisponda ad un'unica porzione del tavoliere di gioco. In pratica Lamorisse pensava ad una sorta di “puzzle” che veniva composto sovrapponendo i cartoncini dei Paesi e dei Mari sul tavoliere di gioco.

Il corredo delle carte Fortuna mostra chiaramente che l'ambientazione storica sia quella dei primi anni dell'ottocento, cosa ben comprensibile se si considera la nazionalità dell'inventore ed il potere evocativo del Grande Corso.

In conclusione, il brevetto di Lamorisse consiste: nel peculiare dispositivo casuale per risolvere gli scontri (il lancio dei dadi), nell'attribuzione casuale dei Paesi ai giocatori, nell'essere le caselle di gioco sempre occupate dal principio alla fine della partita ed infine nell'adottare come il tavoliere di gioco un planisfero con Paesi e Mari.

1.2. LA PUBBLICAZIONE

La Conquête du Monde viene pubblicata nel 1957, vale a dire tre anni dopo il deposito del brevetto. È intuitivo che Lamorisse abbia presentato all'editore un prototipo completo che poteva avere alcuni elementi di integrazione diversi rispetto a ciò che appare nel testo del brevetto. In mancanza di notizie sul prototipo, non rimane che attribuire i mutamenti che vedremo al lavoro preparatorio che precede l'uscita sul mercato.

La prima edizione della Miro Company

Come si è detto, Lamorisse non era un inventore di professione e dunque, accanto alla genialità dell'idea cardine ed alla valida struttura del gioco vi erano diversi aspetti, frutto dell'inesperienza, che finivano col rendere di fatto ingiocabile la sua creatura perché le partite erano interminabili o troppo squilibrate.

Il regista aveva messo a punto le regole giocando assieme alla moglie ed ai suoi tre figli (Pascal, Sabina e Fanny). Quando a metà degli anni cinquanta presenta il prototipo a Michel Habourdin e Jean Boisseau, i proprietari della Miro Company di

Parigi¹⁹, che era la maggiore casa editrice di giochi in Francia, inizia tutto un lavoro che in tre tappe (nel 1957 in Francia, nel 1959 e nel 1963 in America), ed in modo non lineare, porterà alla nascita di un gioco destinato ad imporsi sul mercato mondiale.

Le diverse fasi della storia di Risk, che inizialmente appaiono come la marcia di un gambero, rappresentano un'applicazione costante del principio di razionalità con sullo sfondo un'unica massima: *time is money!* Infatti, un qualsiasi gioco può essere ingiocabile, e quindi un potenziale fiasco, sia se è troppo complesso sia se è troppo lungo. Il gioco di Lamorisse, a prescindere dal suo grande potere evocativo, era sicuramente di facile apprendimento ma davvero troppo lungo.

Il ruolo di Jean-Réné Vernes

La nascita ufficiale de *La Conquête du Monde* si realizza con l'importante contributo di Jean-Réné Vernes che all'epoca era consulente della Miro Company. Il Vernes, nato nel 1914, era professore di filosofia al liceo, esperto di bridge ed anche inventore di giochi. Nel 1954 aveva pubblicato presso la Miro Company un gioco strategico ambientato nell'antichità: *Rome et Carthage*²⁰.

Scriva Jean-Réné Vernes circa il suo ruolo: "Quando Lamorisse presentò il suo

¹⁹ La Miro Company era stata fondata nel 1936 da un emigrato russo (Fred Mirowitch) e da un uomo d'affari americano (Leo J. Frankental). Nel 1937 la Miro lancia sul mercato francese il Monopoly e si specializza nella commercializzazione dei giochi della britannica Waddington games: Lexicon, Ascot (Totopoly), Cluedo ecc. Nel 1950 subentrano ai due fondatori Michel Habbourdin e Jean Boisseau. Nel 1961 La Waddington e la Parker Brothers entrano nel capitale della società francese. Dal 1969 in poi la Miro diventa in pratica una filiale della Parker (nel frattempo acquistata dalla General Mills). Queste ed altre notizie sulla Miro sono riportate nel n. 10 (dicembre 2001) di *L'As de Trèfle*, Bollettino dell'Association des Collectionneurs de Cartes et Tarots presieduta da Thierry Depaulis.

²⁰ Grazie a Thierry Depaulis, sappiamo che Jean-Réné Vernes depositò sette brevetti di giochi di società tra il 1951 ed il 1964. Il primo di questi riguardava un "gioco tattico" da cui nascerà *Rome et Carthage*, caratterizzato dall'esistenza di quattro capitali (Roma, Bisanzio, Cartagine ed Alessandria d'Egitto) che lottano per la supremazia nel Mediterraneo. Tale gioco venne ripubblicato nel 1972, sempre dalla Miro, con il titolo *Méditerranée*. La vera passione di Vernes era però il bridge, per il quale ha elaborato una *theorie des enchères* (licitazione). Questo spiega come mai in *Rome et Carthage* venisse utilizzato un mazzo di carte francesi per risolvere gli scontri tra i giocatori mediante la pesca ed il confronto di due carte ciascuno da parte dei contendenti. Il ludologo Alain Bideau osserva a questo proposito: "Rome et Carthage è un gioco strategico che assume il massimo interesse se giocato in quattro. Lo scopo è quello di conquistare le due capitali avversarie (le alleanze non sono predeterminate) e di mantenere l'occupazione durante un turno di gioco. Prima di arrivare alle capitali, si deve, il più delle volte, conquistare altre città. La risoluzione dei combattimenti non avviene tramite i dadi bensì utilizzando un mazzo di carte. Tale procedimento era all'epoca rivoluzionario anticipando di 30 anni ciò che è avvenuto in seguito". È opportuno osservare che la differenza basilare tra *Rome et Carthage* ed il gioco di Lamorisse risiede nel fatto che sono rappresentate sul tavoliere 56 città delle quali solo la metà vengono occupate all'inizio del gioco. Inoltre, le pedine (fante, cavaliere, biga e trireme, in legno e di bella fattura) non hanno tutte valore identico e, soprattutto, sono soggette ad una gerarchia simile a quella della morra cinese e non sono rimpiazzabili nel corso della partita.

Il teatro del Mediterraneo, con quattro capitali dell'epoca moderna (Genova, Venezia, Barcellona ed Istanbul) è alla base di *Serenissima* di Dominique Gerhard e Duccio Vitale, pubblicato in Francia dalla Euro Games, con il titolo *Méditerranée* nel 1999 e che ha la metà esatta delle città di *Rome et Carthage*.

gioco alla Miro, ci apparve subito di grande interesse ma troppo lungo. Sicché la Miro mi incaricò di metterlo a punto. Com'è noto io introdussi due modifiche essenziali: i combattimenti si svolgono con parecchi dadi per volta ed il numero di armate ottenuto nel corso della partita in cambio delle carte guadagnate aumenta nel corso del tempo”²¹.

Ma l'intervento di Vernes non si limita agli aspetti suddetti. Egli infatti procede ad un'opera di semplificazione che consente di trasformare un'idea geniale in un meccanismo giocabile sul serio.

Innanzitutto i due mazzi distinti vengono fusi in uno solo: le carte de *La Conquête* riporteranno sia i singoli Territori sia le figure (granatiere, ussaro e cannone). Il numero di carte viene ridotto da 65 a 42 con l'eliminazione dei Mari: le carte di gioco corrisponderanno così ai soli Territori “emersi” e vengono disegnate alcune rotte marittime che collegano paesi diversi.

Dalla quaterna si passa al tris (viene eliminata l'immagine di Napoleone) e l'aquila Napoleonica viene sostituita da un joker che riporta le tre figure. L'eliminazione del mazzo delle carte Fortuna consente di semplificare anche il meccanismo dei rinforzi: i giocatori riceveranno di base un numero di armate che corrisponde al numero di territori diviso per 3, con la perdita dei resti.

Il target esplicito che sceglie Vernes è rappresentato dai bambini di 8-10 anni che al termine della scuola elementare hanno studiato l'ubicazione dei principali paesi del mondo e sono pertanto in grado di trovarli su un atlante.

I continenti sono collegati tra loro da poche rotte marittime che li rendono di fatto “adiacenti” giacché per passare dall'uno all'altro è sufficiente una sola mossa, come se ci si muovesse sulla terraferma. Le pedine di gioco sono rappresentate da cubi di legno amorfi e di valore unitario e possono svolgere funzioni “multiruolo”: mezzi terrestri e/o mezzi navali secondo le necessità. Le caselle del gioco hanno tutte un identico valore di scambio ma hanno forma irregolare a cui corrisponde una diversa capacità di comunicazione l'una con l'altra ed è possibile muoversi in tutte le direzioni. Sicché, mentre il Giappone ed il Madagascar confinando con due soli stati ciascuno hanno un ruolo marginale nelle partite, altri territori come l'Ontario, la Cina, il Medio Oriente, l'Africa del Nord, l'Europa meridionale e l'Ucraina sono dei veri e propri crocevia del mondo ed il loro controllo risulta decisivo per determinare il vincitore.

L'idea delle caselle irregolari è del tutto nuova per l'epoca e la rappresentazione di porzioni di continenti rappresentava in sé un aspetto estetico molto seducente agli occhi del pubblico. Dai “rettangoli” di Lamorisse si passa alle caselle irregolari e pertanto cambia *il ritmo del gioco*. Infatti dal concetto di “coordinate cartesiane” come direttrici per gli attacchi, che sono per definizione prevedibili, si passa a quello

²¹ La testimonianza di Vernes è contenuta in una sua lettera agli autori.

di attacchi potenzialmente imprevedibili che dipendono dal numero di confini tra i Territori.

Vernes decide di “attualizzare” il gioco ambientandolo nel secolo successivo, a cavallo della II Guerra Mondiale, in un'epoca caratterizzata ancora dagli imperi coloniali testimoniati da peculiari nomi di regioni o paesi: sicché in Africa troviamo la Rodesia, l'Africa occidentale francese, l'Africa equatoriale francese, il Congo belga, e nell'estremo oriente l'Indocina. Appare evidente l'intento pedagogico di insegnare un po' di geografia ai ragazzi.

Erano quegli anni nei quali ancora si inculcava ai bambini l'interesse per la filatelia, che veniva considerata un ottimo veicolo per imparare la storia e la geografia, ed il nuovo gioco doveva assolvere anche questa funzione unendo l'utile al dilettevole.

Pertanto, i 42 territori riportano ben 80 toponimi di stati o regioni compresi al loro interno. Ad esempio in Europa, mentre Islanda e Gran Bretagna non hanno ulteriori suddivisioni, negli altri 5 territori troviamo indicati: Norvegia, Svezia, Kola, Carelia, Estonia, Lettonia, Ucraina, Caucaso, Polonia, Germania, Romania, Italia, Francia e Spagna.

Sono poi segnati i confini che consentono ai giocatori di individuare con precisione: Svizzera, Austria, Albania, Grecia ecc., pur non essendo riportati i loro nomi.

Prima di vedere la mappa di gioco quanti avrebbero saputo dire se Kola era un'isola o una penisola e “dove” si trova? Oppure, in quale parte del Quebec si trova il Labrador?

L'inizio della Partita

Con l'intervento di Vernes, l'inizio della partita viene a dipendere totalmente dal caso: ciascun giocatore lanciava un dado ed acquisiva un numero di carte Territorio e di pedine corrispondente al numero del dado lanciato. La procedura veniva ripetuta a turno sino ad esaurimento delle 42 carte Territorio. Ad inizio partita, tutti i territori risultavano pertanto occupati da un'unica pedina.

È del tutto evidente come la partita cominciasse quasi sempre con un notevole squilibrio tra i giocatori. Se ipotizziamo un tavolo di quattro giocatori, il primo poteva ritrovarsi con 18 territori, il secondo con 5, il terzo con 13 ed il quarto con 6, in conformità al lancio dei dadi. Lo squilibrio iniziale è del tutto evidente dal momento che esso si traduce immediatamente in rinforzi squilibrati (6, 1, 4 e 2 pedine rispettivamente).

La risoluzione dei combattimenti viene affidata al lancio di più dadi da parte dei contendenti (sino ad un massimo di 3 per parte), che avviene tante volte quanto è

necessario per determinare l'esito della battaglia.

Per facilitare la risoluzione degli scontri Vernes idea una regola semplice quanto geniale, mai prima applicata prima: vince lo scontro il giocatore che ha lanciato il numero più alto (e questo è ovvio) ma in caso di parità prevale sempre il difensore (e questa è la novità).

Pertanto, similmente a Monopoly ed al gioco dell'Oca, il dado serve a stabilire se il giocatore che ha l'iniziativa può o meno muoversi sul tavoliere occupando un territorio avversario.

L'accumulazione delle pedine è garantita da tre meccanismi di rinforzi: il numero dei territori diviso per tre; le rendite dei continenti se sono posseduti per intero; la formazione di un Tris con 3 carte diverse rappresentate da un fante, un cavaliere ed un cannone. In omaggio alla semplicità che informa il gioco e per non accrescere lo squilibrio congenito della distribuzione dei territori ai giocatori, derivante dal dado, Vernes concepisce la distribuzione gratuita di una carta da utilizzare per il Tris a ciascun giocatore: egli la riceve all'inizio del suo turno, senza necessità di conquistare o attaccare un territorio avversario. Infine, il Tris è unico - tre carte diverse - ed ha un valore crescente nel tempo.

La prova che Vernes abbia scelto come destinatari del gioco i bambini che stanno per finire le elementari risiede nell'adozione di un'altra regola: *il soffio delle pedine* quando ci si dimentica di declamare tutti i toponimi sia del territorio attaccato sia di quello di partenza.

La regola del “soffio” esisteva ed esiste, anche in Francia, nella tradizione orale della Dama, mentre è una regola ovviamente scomparsa da molti decenni da qualsiasi regolamento nazionale ed internazionale della Dama stessa²². Il soffiare le armate attaccanti è così descritto da Vernes: *“L'assalitore deve indicare il territorio che attacca, così come il territorio dal quale attacca, con i loro nomi geografici. Se dimentica di farlo, il difensore può “soffiare” tre armate attaccanti”*. Per le particolarità del planisfero prima ricordate, cioè gli 80 toponimi riportati nei 42 territori, i nomi geografici potevano essere molteplici e la dichiarazione era conseguentemente molto più complessa e lunga di quella che noi conosciamo.

Pertanto, la punizione del “soffiare”, scaturente dall'omissione della dichiarazione di attacco, ha due possibili spiegazioni: l'intento pedagogico relativo alla geografia e

²² La conferma viene da Thierry Depaulis che dice: "Anch'io ho appreso questa regola quando ero bambino e so per esperienza che la tradizione si perpetua anche se, dopo un certo livello di apprendimento, si rivela al giovane giocatore che tutto ciò è scomparso dalle regole. Tutti i manuali pongono costantemente l'accento sul fatto che 'souffler n'est pas jouer' (soffiare non è giocare)". Thierry Depaulis è l'autore, assieme a P. Jeanneret di *Le Livre du jeu de Dames*, Bornemann 1999. Per l'introduzione al gioco della Dama si veda il libretto di Dario De Toffoli e Dario Zaccariotto che sintetizza i diversi tipi di gioco esistenti nel mondo (*Dama-Dama Internazionale, Dama Italiana... e tante altre Dame*, Unicopli/Stampa alternativa 2000). Questo aspetto del "soffiare" è importante perché la regola presente ne *La Conquête du Monde* mentre scompare subito nella prima edizione di Risk, e non mai appare nel gioco europeo, sarà presente nel Risiko italiano ininterrottamente dal 1968 al 1992 ed in quello tedesco dal 1961 al 1974 (cfr. il paragrafo 1.5.)

l'ispirazione implicita al gioco della Dama per come viene insegnata ai bambini.

Per concludere la mossa dell'attaccante, Vernes inserisce una fase di “razionalizzazione”, quella che noi chiamiamo lo spostamento strategico finale, che può intervenire *in tutti i territori* del giocatore e non già in uno solo.

La variante de La Conquête du Monde

Al termine delle regole del gioco, viene inserita una variante incentrata sulle carte per i Tris che, non senza ironia, Vernes definirà alcuni anni dopo “strana, arbitraria e logicamente scandalosa” e che al giocatore medio sarà apparsa così irrazionale da essere accuratamente evitata²³. Il rinvenimento del testo del brevetto di Lamorisse, riportato in appendice, consente di capire che in realtà tale variante doveva essere nelle intenzioni di Lamorisse la regola base del gioco. Poiché la variante è davvero molto “problematica”, e per di più incentrata troppo sulle carte, appare evidente un'ulteriore opportuna semplificazione fatta dal Vernes.

Nella prima colonna della tabella 1 sono riportate le caratteristiche con le quali *La Conquête* uscì sul mercato francese. Tutti gli interventi di Vernes vanno nella direzione di abbreviare la partita: se i giocatori possono lanciare sino a 3 dadi a testa si velocizza la risoluzione dei combattimenti; i Tris con valore crescente nel tempo consentono di ridurre molto i turni di gioco necessari per concluderle. Va osservato che il meccanismo di confronto tra i dadi lanciati da attaccante e difensore, è inserito da Vernes con la *sapiente precisazione* che il confronto debba essere fatto a “coppie di dadi” ordinandole in modo decrescente: si raffronta la coppia con i numeri maggiori, poi quella con i numeri intermedi ed infine la coppia con i numeri più bassi. Opportunamente nelle regole de *La Conquête du Monde* il Vernes inserisce i seguenti quattro esempi di risoluzione per determinare le perdite.

²³ La variante "pone problemi tattici del tutto inediti che finiscono per animare considerevolmente il gioco, dal momento che ciascun giocatore si sforzerà di ridurre chi lo segue nel turno ad un multiplo di quattro territori. Difficilmente si potrebbe trovare un esempio più caratteristico di regola totalmente scissa dalla realtà e la cui ragion d'essere è strettamente ludica", *Jeux et sports* pag. 421, "Encyclopedie de la Pleiade", Gallimard 1967. La variante è in parte sintetizzata nella tabella 1. Il testo integrale della va-ante compare nella prima edizione italiana di Risiko del 1968.

Gli esempi di lancio dei dadi fatti nel 1957 da Jean-René Vernes,
inventore della regola del pareggio e della difesa a 3 dadi

b) Si les deux joueurs (ou l'un des deux) jettent plusieurs dés, on compare selon les mêmes règles, le plus fort dé de l'assaillant au plus fort dé du défenseur, puis, s'il y a lieu, le second dé de l'assaillant au second dé du défenseur et, s'il y a lieu, les troisièmes dés également.

Exemples : dés de l'assaillant : 5 3 2
dés du défenseur : 6 2

Ici, l'assaillant perd une armée (le 5 est plus faible que le 6) et le défenseur perd également une armée (le 2 est plus faible que le 3).

dés de l'assaillant : 6 4 3
dés du défenseur : 5

Ici, le défenseur est vaincu. Comme il perd son unique armée, l'assaillant occupe son territoire.

c) En cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne :

Exemples : les adversaires n'engagent chacun qu'une seule armée :

dé de l'assaillant : 6
dé du défenseur : 6

C'est le défenseur qui gagne.

Les adversaires engagent chacun plusieurs armées :

dés de l'assaillant : 6 2 2
dés du défenseur : 5 4 2

Ici, le défenseur perd une armée (le 5 est plus faible que le 6) et l'assaillant en perd deux (le 2 est plus faible que le 4 et son second 2 est plus faible que le 2 du défenseur).

Tabella 1. Comparazione tra LA CONQUÊTE DU MONDE e RISK

	La Conquête du Monde Brevetto 1954	La Conquête du Monde 1957	Risk! 1959 U.S.A.	Risk ! 1963 U.S.A.
Giocatori	2-8	3-6	3-6	2-6
Dadi	attaccante difensore 1 dado 1 dado	attaccante difensore 1-2-3 rossi 1-2-3 neri	attaccante difensore 1-2-3 rossi 1-2 bianchi	attaccante difensore 1-2-3 rossi 1-2 bianchi
Pedine	Cubi Triangoli 1 armata 1 flotta	Cubi 1 armata 10 armate	Cubi 1 armata 10 armate	Cubi 1 armata 10 armate
Carte territorio	65 Paesi e Mari	42 Territori	42 Territori	42 Territori
Carte	96 carte di cui: 23 Napoleone 23 Granatieri 23 Ussari 23 Cannoni 4 Aquile	44 carte di cui: 14 Granatieri 14 Ussari 14 Cannoni 2 miste	44 carte di cui: 14 Granatieri 14 Ussari 14 Cannoni 2 miste	44 carte di cui: 14 Granatieri 14 Ussari 14 Cannoni 2 miste
Preparazione	1 armata per carta Paese ricevuta + 1 per ogni quaterna	1 armata per carta Territorio ricevuta	1 armata per carta Territorio ricevuta	20 armate (6 giocatori) o 35 armate (3 giocatori) a ciascun giocatore
Distribuzione dei territori	Distribuzione casuale le 65 carte vengono distribuite a ciascun giocatore a gruppi di 4 sino ad esaurimento del mazzo	Distribuzione casuale ciascun giocatore lancia 1 dado. Il numero uscito indica le carte territorio e le armate che riceverà	Distribuzione casuale mediante distribuzione delle carte a ciascun giocatore, una alla volta	Scelta soggettiva dei territori a turno, uno per volta, con piazzamento di un armata da parte dei giocatori
Schieramento delle armate sui territori	1 armata per Paese i Mari sono internazionali e non possono venire occupati	1 armata per territorio	1 armata per territorio	Libera distribuzione della dote sui territori
Rinforzi Automatici Casuali	Numero carte diviso per 4 Ogni quaterna dà diritto ad una armata o flotta	Numero carte diviso per 3 + rendite continenti Tris di carte	Numero carte diviso per 3 + rendite continenti Tris di carte	Numero carte diviso per 3 + rendite continenti Tris di carte
La sequenza di gioco	Due fasi: rinforzi e attacchi	a. una carta ai giocatore (*) b. Rinforzi e schieramento delle armate c. Attacco d. Spostamento strategico	a. Rinforzi e schieramento delle armate b. Attacco c. Spostamento strategico d. Una carta al giocatore (*)	a. Rinforzi e schieramento delle armate b. Attacco c. Spostamento strategico d. Una carta al giocatore
Conquista di territori	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante
Tris di carte	Le quattro carte fortuna diverse esclusa l'aquila	Tre carte diverse (o 2 diverse più un jolly) (**)	Quattro combinazioni di carte incluso un jolly	Quattro combinazioni di carte incluso un jolly
Valore dei Tris	1 singola armata o flotta per ciascuna quaterna	Crescente nel corso del tempo	Crescente nel corso del tempo	Crescente nel corso del tempo
Armata supplementari per le carte territorio	non è specificato	nessuna	nessuna	2 per territorio posseduto
Eliminazione di giocatori	Non è specificato	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris

Spostamento strategico	Ignoto	Sono possibili molteplici spostamenti ma solo di armate non coinvolte in combattimenti	Un unico spostamento di pezzi illimitati da un territorio ad un altro adiacente	Un unico spostamento di pezzi illimitati da un territorio ad un altro adiacente
Vittoria	Conquista di tutti i Paesi del planisfero	42 territori	42 territori	42 territori
Varianti	Nessuna	Nella fase dei “rinforzi”, il giocatore riceve anche delle carte (***)	Nessuna	Nessuna

Note: (*) Ne *La Conquête du Monde* la carta territorio è distribuita prima dell'attacco a prescindere dal suo esito successivo.
 (**) Non ci sono limiti all'accumulo di Tris; in *Risk*, il giocatore deve obbligatoriamente calare il Tris se possiede 5 carte.
 (***) Se un giocatore ha 1-2-3 territori riceve 1-2-3 carte e nessuna armata; se egli ha 4 territori riceve 1 armata e nessuna carta; se ha 6 territori riceve 1 armata e 2 carte, e così di seguito.

L'innovazione introdotta da Vernes, secondo la quale si possono lanciare da 1 a 3 dadi per parte, ha due conseguenze: se l'attaccante prevale nella battaglia egli deve occupare il territorio conquistato con un numero di armate *coincidente* con il numero di dadi lanciati nell'ultimo scontro; il numero di pedine eliminate in ogni singolo lancio di dadi è determinato dal numero di dadi lanciato dal *difensore*.

Il gioco viene premiato nel 1957 con l'Oscar francese dei giochi ma nulla di preciso si sa circa l'andamento delle vendite, posto che riconoscimenti delle giurie ai concorsi e risultati sul mercato non sempre vanno a braccetto²⁴. All'epoca la Miro Company aveva in essere un accordo di cooperazione commerciale con il gigante americano Parker Brothers, del quale curava la distribuzione in Francia di *Monopoly* e *Mon Oncle d'Amerique*. Pertanto, subito dopo la pubblicazione *La Conquête du Monde* venne inviata negli Stati Uniti.

²⁴ Le fonti circa l'Oscar francese dei giochi sono due. La prima è una foto a colori del catalogo 1961 della Miro cortesemente inviatoci da Giuseppe Canavese. La seconda è rappresentata dall'incipit delle regole tedesche di *Risiko* del 1961 che lo citano espressamente.

1.3. LA PARKER BROTHERS E RISK: COME SI COSTRUISCE UN GIOCO DI SUCCESSO

Edizione 1959

All'epoca, la Parker Brothers era conosciuta in tutto il mondo occidentale per via di Monopoly pubblicato nel 1935²⁵. La ditta, fondata nel 1888 da George S. Parker e dal fratello Charles, era il leader mondiale indiscusso dei giochi di tavolo²⁶. Quando *La Conquête du Monde* arriva in America, i dirigenti della Parker rimangono colpiti da un gioco così inusuale e ne colgono subito le potenzialità. Sicché, mentre lo distribuiscono, i loro esperti si mettono al lavoro per vedere quali cambiamenti occorra adottare per farne un gioco di massa. Infatti, i dirigenti della Parker, pur convinti dell'assoluta originalità del gioco, erano afflitti da due problemi che, a loro dire, potevano comprometterne la diffusione: il *titolo* troppo esplicito²⁷ e l'eccessivo *ruolo della fortuna*²⁸ nella distribuzione dei territori ai giocatori *in fase di avvio* della

²⁵ Anche se esula dal nostro tema vale la pena di ricordare che il gioco ha avuto un'origine rocambolesca. Come ha ricostruito Dan Glimne (*Monopoli: la vera storia*, pubblicato su "GiocAreA", n. 4, giugno 1998) l'idea originale di Monopoly apparterebbe in realtà a Elizabeth J. Magie di Brentwood, Maryland che lo brevettò il 5 gennaio del 1904 con il titolo *The landlord game*, e non già a Charles Darrow come si è sempre creduto. La tesi circa la vera origine di Monopoly è stata poi ripresa da Giampaolo Dossena nella bellissima e monumentale *Enciclopedia dei giochi*, edita nel 1999 da UTET in tre volumi di 500 pagine ciascuno.

²⁶ George S. Parker a soli 16 anni aveva inventato il suo primo gioco chiamato *Banking*. Fu quello l'inizio di un'estremamente prolifica linea di giochi di tavolo che porterà in 115 anni a produrne circa 1.800.

²⁷ Il fatto che la Parker Brother abbia distribuito *La Conquête du Monde* negli Stati Uniti, così com'era, lo si desume da una *excusatio non petita* posta al termine delle regole della seconda edizione di Risk, uscita nel 1963, ove c'era un paragrafetto intitolato "*The original French rules*" ed articolato in quattro punti: *Introduction, Preparation, The set up, Special note on original French rules*. Presumibilmente la Parker sarà stata oggetto di lettere di chiarimento da parte di suoi clienti che avevano in precedenza acquistato *La Conquête du Monde* e che ne rimarcavano le differenze con Risk.

²⁸ Nella "Introduzione" al gioco classico contenuto nella versione su CD-ROM di Risk (©Hasbro 1996) si legge il seguente brano: "*Il gioco venne pubblicato per la prima volta in Francia con il titolo La Conquête du Monde (World Conquest). Ai dirigenti della Parker Brothers il gioco piaceva molto, erano però preoccupati da due suoi aspetti. In primo luogo, il tema della guerra ed il suo titolo erano troppo espliciti per il mercato americano di quegli anni. In secondo luogo, il gioco dipendeva troppo dalla fortuna nella fase iniziale di distribuzione dei territori e durava troppo a lungo. Per oltre un anno lo staff della Parker lavorò per correggere questi problemi, arrivando alla pubblicazione nel 1959. Fu un successo immediato.*

Anche il nome Risk ha un'interessante storia dietro di sé. La Parker voleva un nome adatto per un prodotto di massa senza riferimenti espliciti alla tematica militare. Vennero suggeriti un centinaio di titoli. Finché, un bel giorno un impiegato del reparto vendite entrò nell'ufficio del presidente dicendo: 'Credo li averlo trovato!'. E posò un foglio sulla scrivania del presidente. Conteneva quattro lettere. Come era uscito fuori quel titolo? Quando gli venne chiesto come avesse fatto a trovare quel nome, l'impiegato disse semplicemente: 'R, I, S, K sono le iniziali dei nomi dei miei quattro nipotini. L'altra sera stavo giocando con loro, ed ho fatto il collegamento'. Il resto, come si suol dire, è storia".

partita. Va ricordato che si era all'epoca in piena “guerra fredda” ed era ancora vivo il ricordo della seconda guerra mondiale e della guerra di Corea. Pertanto, i dirigenti della Parker Brothers ritenevano che un gioco con un simile titolo non potesse incontrare il favore del pubblico. Il tutto, sullo sfondo di una partita che secondo gli americani era comunque ancora troppo lenta, nonostante i cambiamenti apportati da Vernes.

I tecnici della Parker Brothers lavorarono un anno intero finché per puro caso trovarono il titolo adatto: “*Risk*”, una parola, sia sostantivo che verbo, di sole quattro lettere, con tre diversi significati: rischio, azzardo, pericolo. Ad essa aggiunsero il sottotitolo “*Continental game*” (cioè il gioco dei continenti). Sicché né la guerra, né la conquista apparivano immediatamente, mentre il titolo sintetizzava in modo mirabilmente appropriato lo spirito più profondo del gioco.

La prima edizione di Risk risale al 1959 ed aveva un prezzo al pubblico di 7,5\$. Essa contiene rilevanti cambiamenti, rispetto al gioco francese in commercio, relativamente a:

- a) *planisfero*: la mappa di gioco viene retrodatata; si torna all'epoca napoleonica ma senza dirlo in modo esplicito. I 42 territori rimangono identici per numero, contorni e confini ma il planisfero viene collocato a cavallo dell'ottocento e non più della seconda guerra mondiale. I 42 territori di Vernes hanno ora tutti un unico nome e spesso si utilizzano i quattro punti cardinali per differenziarli, come accade per alcuni degli Stati americani²⁹. Infine, viene eliminato il collegamento marittimo tra Sudan ed Arabia (vale a dire tra Africa orientale e Medio oriente)³⁰;
- b) *distribuzione iniziale dei territori*: l'attribuzione avviene tramite la *distribuzione* delle carte Territorio ai giocatori e non già con il lancio di un *dado*. Ora, nel gioco americano, le carte sono “equamente” distribuite tra i giocatori in funzione del numero dei partecipanti;
- c) *attacco e lancio dei dadi*: l'attaccante può lanciare sino a 3 dadi, mentre il difensore ne può lanciare al massimo 2 qualunque sia il numero delle truppe in difesa e si abolisce il “soffio” delle pedine nel caso di imprecisa dichiarazione di attacco³¹; il lancio dei dadi dei due giocatori deve essere *simultaneo*³²;

²⁹ Il cambiamento introdotto dalla Parker è tale che le regole di Risk 1959 spiegano ai ragazzi americani: "ad esempio il territorio chiamato Perù comprende, al suo interno, la Bolivia. Analogamente l'Alberta comprende le province della Columbia britannica e del Saskatchewan. Va inoltre osservato che il territorio indicato come Groenlandia, Terra di Baffin ed una parte dell'entroterra canadese formano tutti assieme la Groenlandia. Il territorio etichettato Indonesia è composto dal Borneo e dalle isole circostanti". Queste precisazioni, che rimangono anche nelle regole dell'edizione 1963, hanno un senso solo per quei giocatori che avevano in precedenza acquistato o giocato alla *Conquête du Monde*.

³⁰ Originariamente la difesa dell'Africa era dunque più problematica perché il Medio Oriente confinava con 2 territori africani.

³¹ Vale la pena di osservare come nelle regole del 1959 e del 1963 si dica: "Anche se un totale di soli cinque dadi può essere usato in ciascun singolo lancio, sei dadi sono forniti nella scatola per cortesia. Di norma l'attaccante lancerà

- d) *carta per il Tris*: il giocatore riceve una carta per i Tris, al termine del suo turno, solo se il suo attacco ha avuto successo. Tale carta rappresenta il premio per la vittoria.
- e) *formazione del Tris*: altre tre possibili combinazioni vengono aggiunte alle due preesistenti, sicché molti più Tris possono essere giocati nel corso della partita.

Come si vede anche dalla tabella 1 si tratta di innovazioni radicali che incidono profondamente sul gioco: a ben vedere si tratta, già nel 1959, di un gioco che ha un meccanismo di funzionamento diverso. Ne *La Conquête du Monde*, il destino della partita poteva essere segnato già in fase di distribuzione dei territori. Gli americani eliminano il lancio del dado e ripristinano giustamente la *distribuzione equa* delle carte Territorio prevista da Lamorisse: in tal modo la dotazione di partenza dei giocatori (territori ed armate) è tendenzialmente identica. Infine, la restrizione dei 2 dadi al massimo per il difensore, ne cambia anche la *natura tattica* come vedremo nel capitolo successivo e ciò rappresenta un elemento decisivo per il successo del gioco. In conclusione, si può dire che l'edizione del 1959 fosse stata fatta all'insegna dell'equità da introdurre in un gioco profondamente squilibrato sia nella fase iniziale sia nella risoluzione degli scontri.

Edizione 1963

Nell'edizione del 1963 la Parker Brothers, dopo ulteriori test finalizzati a velocizzare il gioco ed a renderlo ancora più equo, apporta due ulteriori cambiamenti alle regole sancendo così il *definitivo abbandono* dello schema iniziale di Lamorisse³³:

più dadi del difensore, ma in alcuni casi il difensore può lanciare due dadi contro un dado dell'attaccante", pag. 5. Per amore di chiarezza, al fine di rendere lapalissiano il peculiare lancio dei dadi, la Parker inserisce ben 12 esempi di lanci di dadi, contro i 4 indicati da Vernes. Coerentemente con i sei dadi forniti nelle scatole, la Parker non indica il colore che deve usare l'attaccante o il difensore.

³² Anche questo è un punto importante. Infatti, dopo che l'attaccante ha rivelato le sue intenzioni, entrambi i giocatori devono dichiarare il numero di dadi che intendono lanciare corrispondenti alle armate ingaggiate nel singolo scontro. Nelle prime due edizioni, le regole di Risk si limitano a dire che "Nello stesso momento in cui l'attaccante lancia i suoi dadi, anche il difensore li lancia". Nelle regole del 1975 si dice: "Prima di ciascun lancio, ciascun giocatore, cominciando dall'attaccante, deve annunciare quanti dadi sta per usare. Quindi i dadi sono lanciati simultaneamente". Infine, nelle regole del 1980: "*Prima di lanciare, sia tu che il tuo avversario dovete annunciare il numero di dadi che intendete lanciare. Sia tu che il tuo avversario dovete lanciarli simultaneamente*" (originale in corsivo). Ne *La Conquête* non c'è esplicitamente questa precisazione: "L'attaccante prende i dadi rossi e lancia un numero di dadi corrispondente alle armate ingaggiate (3 al massimo). Il difensore fa lo stesso con i dadi neri".

³³ Nel frontespizio delle regole del 1963 viene aggiunta questa frase: "Le regole che seguono sono nuove e sono il risultato di una ricerca continua e di esperimenti. La Parker Brothers ritiene che esse consentano di accorciare il gioco, sviluppare prima la strategia e dunque migliorare la partita. Per coloro che hanno comunque appreso il gioco nella sua veste francese originaria, e per quelli che volessero provarlo abbiamo incluso una sintesi delle regole originarie al termine di questo fascicolo". Non si fa tuttavia menzione dell'esistenza dei 3 dadi al difensore nell'edizione francese.

- f) *dote iniziale*: i giocatori, in base al loro numero, ricevono un equipaggiamento iniziale di armate. Cosicché le armate che complessivamente si trovano sul planisfero all'inizio della partita variano da 105 a 120 (a seconda che giochino 3 o 4/6 giocatori) contro le 42 dell'edizione 1959³⁴;
- g) *distribuzione iniziale dei territori*: si abolisce la distribuzione casuale dei territori tramite le carte Territorio: essi vengono auto-attribuiti, cioè scelti soggettivamente, uno alla volta, dai giocatori a turno.

Se consideriamo tutte assieme le innovazioni introdotte dagli americani in due tappe, si constata come effettivamente esse gettino le basi per una diffusione di massa perché il gioco è stato profondamente cambiato:

1. è stato *velocizzato enormemente* (nel 1963 la dote iniziale ai giocatori si aggiunge alla restrizione dei due dadi al difensore ed all'ampliamento delle combinazioni di Tris introdotte nel 1959³⁵);
2. la sua *partenza* è stata resa assolutamente equa avendo eliminato anche la distribuzione casuale dei territori tramite le carte Territorio da loro stessi introdotta³⁶.

A questo punto, però, si verifica anche un conseguenza paradossale: *le carte Territorio finiscono con l'avere un'utilità solo marginale* nella dinamica del gioco. Infatti, esse servono solo per formare diverse famiglie di Tris, ma non possono tuttavia *influire* sul valore dei medesimi, giacché il meccanismo del loro valore rimane quello “cronologico” del gioco francese³⁷. Le carte non servono più per

³⁴ Confrontando tra loro i giochi di tavoliere più diffusi si osserva che anche in Monopoli esiste la dote iniziale con a latere una piccola rendita quando si passa dal Via. Si può pertanto dire che la genesi logica della dote di Risk risiede in Monopoli. Sennonché per capire la necessità di questo meccanismo ci sono voluti all'epoca 5 anni! Evidentemente non era una nozione così scontata. Si tratta, infatti, di un'ulteriore uscita dai canoni classici: la dote iniziale, cioè più pezzi in una sola casella prima dell'inizio della partita, non era mai esistita nei giochi di pedine.

³⁵ La dote iniziale dipende dal numero di giocatori e varia da 35 armate pro-capite nel caso di 3 giocatori a 20 armate nel caso di 6 giocatori. Si può dire che la dote iniziale accorci la partita di almeno 6 turni. Inoltre il gioco a 5 dadi può accorciare la partita di altri 3 turni. Se a tutto ciò si aggiunge l'ampliamento delle possibilità di Tris, si constata come gli americani abbiano probabilmente *più che dimezzato* la durata di una partita media di Risk rispetto a quella de *La Conquête du Monde*. Ciò spiega gli interventi della Parker.

³⁶ In generale, nei giochi di pedine le condizioni di partenza sono eque perché le rispettive posizioni sono simmetriche con la coincidenza di caselle e pedine. La dote iniziale comporta una simmetria nelle forze a disposizione dei giocatori e la scelta soggettiva si muove sulla stessa strada.

³⁷ Dal 1959 ad oggi, come si vede dalla tabella riportata 1, nelle regole americane il meccanismo di valore dei tris non dipende dalla loro composizione (3 carte uguali, 3 carte diverse, qualsiasi combinazione di un jolly con altre due carte) bensì unicamente dall'ordine cronologico in cui vengono giocati: al primo tris spettano 4 armate, al secondo 6, all'ottavo 25 ecc.. Inoltre la Parker Brothers, per evitare un possibile stallo causato dall'ordine cronologico, impone che il giocatore con 5 carte in mano debba *obbligatoriamente* giocare il Tris.

Nel gioco di Vernes, invece, vi sono due sole possibilità di formare il Tris (con 3 carte diverse, oppure due diverse ed un jolly) e non c'è alcun obbligo nel giocarlo: anzi, si dice espressamente che i giocatori possono cumulare e giocare assieme più Tris. Pertanto, nel gioco francese il ruolo delle carte Territorio rimane fondamentale sia per l'*assegnazione iniziale*, sia per la *dinamica* del gioco.

Come si vedrà, il discorso cambia nelle regole europee ove le singole combinazioni sono legate a valori diversi.

allocare casualmente i territori all'inizio del gioco.

Contestualmente ai due rilevanti cambiamenti ricordati, nel 1963 la Parker introduce anche una novità: la regola del “bonus” (2 armate in più per ogni carta del Tris corrispondente ad un territorio posseduto), con il vincolo del suo ancoramento proprio al territorio indicato sulla carta.

Onestamente, ciò appare come un motivo per ridare un ruolo ed una dignità alle carte Territorio durante la partita, facendo loro superare la marginalità scaturente dall'adozione della scelta soggettiva dei territori in fase di avvio. Pertanto, rientra in parte dalla finestra ciò che era stato messo fuori dalla porta. Le carte Territorio degradate nella gerarchia svolgono un “nuovo” ruolo nella formazione dei Tris: ne possono aumentare marginalmente il valore che dipende dall'ordine nella loro giocata.

L'aspetto dell'equità di Risk, va valutato anche in riferimento all'obiettivo *unico*, ereditato da Lamorisse, che è sempre esistito ininterrottamente, dal 1959 al 1992, nella versione americana e che ancora oggi caratterizza la versione base: per vincere un giocatore deve eliminare tutti gli avversari conquistando così la totalità del planisfero. Non esistono, in quegli anni, obiettivi diversi³⁸.

Listed below are some examples:			
Attacker Rolls	Defender Rolls	Attacker Loses	Defender Loses
5, 4, 3	6, 3	1 army	1 army
4, 1, 1	4, 1	2	0
6, 6, 1	5, 1	0	2
3, 3, 1	4	1	0
4, 2, 1	3	0	1
6	5, 4	0	1
4, 3	3, 2	0	2
4	6, 1	1	0
3, 2	3, 3	2	0
6, 1	5, 2	1	1
5, 4	4	0	1
5, 2	5	1	0
HIGHEST DIE OF ATTACKER IS ALWAYS MATCHED AGAINST HIGHEST DIE OF DEFENDER. WHEN THE ATTACKER AND THE DEFENDER BOTH THROW MORE THAN ONE DIE THE SECOND HIGHEST DIE OF ATTACKER IS ALWAYS MATCHED AGAINST SECOND HIGHEST DIE OF DEFENDER. TIES ALWAYS GO TO THE DEFENDER.			

Gli esempi americani per determinare le perdite

³⁸ Le missioni segrete da conseguire compaiono negli USA solo nell'edizione del 1993, come *variante* alla regola dei 42 territori.

1.4. RISK IN EUROPA

Gran Bretagna 1960

Il gioco arriva in Gran Bretagna poco dopo l'uscita in America. Viene distribuito dalla John Waddington, da decenni partner commerciale della Parker Brothers, che adotta integralmente le regole della prima edizione americana del 1959 con i 5 dadi e senza la dote iniziale.

La sola ed unica differenza consiste nella *presenza* del doppio confine Africa-Asia: il territorio East Africa è collegato via mare con il territorio Middle East, esattamente come accadeva ne *La Conquête du Monde*.

Nella tabella 2, vediamo la conferma di tutte le caratteristiche del primo Risk americano: distribuzione aleatoria dei territori tramite le carte ed assenza di dote iniziale di armate; adozione dei 5 dadi e tris con valore cronologico.



Il frontespizio delle regole americane del 1959

Germania 1961

A cavallo tra le prime due edizioni americane esce l'edizione tedesca di Risk con il titolo "*Risiko*", che è la traduzione letterale del termine inglese, a cura della ditta Franz Schmidt di Norimberga.

Il gioco venne proposto alla Schmidt dalla Miro Company che, oltre che essere proprietaria del marchio de *La Conquête du Monde*, aveva anche i diritti per l'Europa continentale del Risk americano. L'editore tedesco è pertanto a conoscenza sia delle regole francesi che di quelle americane e conseguentemente opera delle scelte.

Le regole tedesche si basano palesemente su quelle americane del 1959, tuttavia su quattro aspetti fondamentali la Schmidt decide di seguire quelle francesi originarie:

- numero di dadi che il difensore può lanciare;
- modalità di realizzazione del Tris;
- scelta del planisfero che mantiene quasi tutti gli 80 toponimi originari dei territori;
- “soffio” delle tre armate all'attaccante per mancata o errata dichiarazione.

I tedeschi optano per il gioco a 6 dadi ideato dalla Miro (cfr. la tabella 2) ed adottano la regola restrittiva del Tris formato solo con 3 carte diverse (fante, cannone, cavaliere) anche con l'aiuto del jolly. Sul primo punto, è significativo che le regole tedesche riportino esattamente gli esempi di risoluzione dei combattimenti introdotti da Vernes e che poi si ritroveranno identici anche nelle istruzioni delle prime quattro edizioni italiane di Risiko³⁹.

Infine, va sottolineato come sulla cruciale questione della determinazione della posizione di partenza del gioco i tedeschi seguano le regole americane del 1959 in base alle quali il gioco inizia con la *distribuzione* casuale delle carte territorio. Sarà quest'ultimo, parecchi anni dopo, uno dei due pilastri fondamentali del gioco che poi si configurerà come “europeo”.

Un'ultima notazione, apparentemente marginale, è che pur avendo adottato il planisfero francese, la Schmidt *elimina* il doppio confine tra Medio Oriente ed Africa attenendosi in questo alle scelte americane.

Nel 1972 la Schmidt immette sul mercato una seconda edizione che differisce dalla precedente solo per un diverso disegno del coperchio della scatola e per un leggero rimpicciolimento della dimensione delle carte. Le regole rimangono identiche a quelle del 1962 e conseguentemente il gioco tedesco continua ad essere privo della dote iniziale e con i 3 dadi al difensore.

³⁹ Gli esempi numerici dei dadi introdotti da Vernes nel 1957 compaiono anche nel primo Risk francese del 1970 e nelle edizioni italiane dal 1968 al 1992 ininterrottamente.



Risiko

Das Spiel „Risiko“ wurde in Frankreich von Albert Lamorisse erfunden, der als Film-
autor und -regisseur einen guten Namen hat. Er drehte u. a. den preisgekrönten Film
„Der rote Ballon“, der großes Einfühlungsvermögen in die Welt des Kindes bewiesen hat.
Das Spiel wurde in Frankreich 1957 mit dem „Oskar der Spiele“ ausgezeichnet. Es ist
nicht schwierig und bietet mit der Fülle seiner Möglichkeiten stets einen neuen Spielreiz.

Ausstattung

1. Ein Spielplan, der die Weltkarte mit den einzelnen Erdteilen wiedergibt; jeder Erdteil ist in eine Anzahl Länder unterteilt, die in gleicher Farbe dargestellt sind.
2. 6 Satz Spielsteine in verschiedenen Farben. Jeder Satz besteht aus würfelförmigen und länglichen Holzteilen, von denen die ersteren 1 Armee, die letzteren 10 Armeen entsprechen.
3. 44 Karten. Auf zwei der Karten befinden sich die Silhouetten eines Soldaten, eines Reiters und einer Kanone; diese Karten sind Joker. Auf jeder der anderen 42 Karten sind jeweils nur eine Silhouette und die Umrisse eines Landes angegeben, das annähernd jeweils einem der Länder auf dem Spielplan entspricht. Für jedes Land gibt es nur eine Karte.
4. 6 Würfel.

Il frontespizio delle regole tedesche del 1961. Si noti la presenza dei 6 dadi

Francia 1970

Siamo così tornati in Francia, e questo passaggio segna un'altra tappa importante nella storia di Risiko. Di nuovo è cruciale la testimonianza di Jean-Réné Vernes. Ma procediamo con ordine.

La Miro Company distribuisce per un decennio il gioco originario di Lamorisse. Sul finire degli anni sessanta i suoi dirigenti si pongono il problema del “che fare” e decidono di adottare, ma solo in parte, il gioco americano introducendolo così in Francia, anche in considerazione del grande successo arrisogli in America e della parallela diffusione in Regno Unito e Germania.

La prima versione di Risk in lingua francese recepisce il titolo americano senza tradurlo (la pronuncia del francese “risque” è identica a quella del termine inglese) ed ha un sottotitolo esplicito: *Il gioco mondiale della strategia*. Per molti aspetti si tratta di una sorta di ibrido tra *La Conquête du Monde* e Risk; ma per altri si tratta anche di un gioco nuovo, dal momento che introduce due novità molto rilevanti.

La continuità con *La Conquête* si manifesta innanzitutto nel conservare il planisfero di Lamorisse con una “semplificazione ed aggiornamento” dei toponimi di alcuni territori⁴⁰; in secondo luogo nel conservare i 6 dadi e la regola della “soffiata” di tre armate nel caso in cui l'attaccante ometta di dichiarare tutti i nomi geografici. Dal Risk americano del 1959 si mutuano invece la distribuzione iniziale della carte Territorio e le quattro combinazioni possibili per formare i Tris. Infine, dal Risk del 1963 si mutua il “bonus” di due armate per ciascuna carta del Tris riferita ad un territorio posseduto.

Ma ci sono anche due novità assolute:

- *rinforzi*: i giocatori dividono per 2 e non già per 3 il numero di Territori che possiedono per determinare le armate di rinforzo;
- *vittoria*: l'obiettivo unico uguale per tutti viene sostituito da *14 carte speciali di obiettivi*; nascono così le carte Missione⁴¹.

Si tratta di due scelte importanti, perché il Risk francese diventa qualcosa di diverso e di più complesso di quello americano. Inoltre, il mantenimento dei 3 dadi al difensore viene attenuato dall'aumento del 50% dei rinforzi ad ogni turno.

⁴⁰ Ad esempio, la Rhodesia scompare lasciando il posto all'Unione Sudafricana; il Congo belga diventa Congo tout court; in Europa scompaiono le indicazioni di Estonia, Lituania ecc., mentre i toponimi passano da 80 a 60 circa nel complesso.

⁴¹ I 14 obiettivi sono quelli che tutti noi conosciamo: 6 riguardano l'eliminazione diretta di un colore avversario; 6 sono territoriali ed indicano i continenti da conquistare nei due emisferi; 2 sono sempre territoriali ed indicano un numero di territori da occupare senza vincoli particolari. In senso relativo, tenendo conto del meccanismo dell'obiettivo di riserva, la missione di conquistare 24 territori si configura come quella più frequente. È facile osservare che nell'insieme gli obiettivi siano tra loro *qualitativamente* diversi e che quelli territoriali siano tra loro anche *quantitativamente* diversi (in base al loro valore d'uso). Pertanto, in ogni partita si genera una gerarchia occulta tra gli obiettivi dei giocatori che ne condiziona lo svolgimento.

E siccome i rinforzi sono schierati all'inizio, si tratta di una modifica pro-attaccante che amplia le sue scelte ovvero rende possibile l'attacco.

Entrambe queste novità sono state opera di Jean-Réné Vernes che volutamente ha configurato un gioco più complesso e per questo più interessante⁴².

Infatti, le carte Missione sono state una novità introdotta per rendere impreviste partite che rischiavano di assomigliarsi troppo. Si immette così nel gioco una variante psicologicamente assai sottile, perché il giocatore deve mascherare o rendere fumoso il proprio obiettivo agli avversari⁴³.

Tenendo conto delle importanti novità, non si capisce come mai i francesi non abbiano adottato anche la “dote iniziale” di armate introdotta dalla Parker nel 1963.

In conclusione Risk è dunque uscito sul mercato francese ben prima di quanto credano oggi gli stessi francesi⁴⁴.

Infine, un'ultima notazione lessicale. Il linguaggio delle regole subisce alcuni cambiamenti rispetto all'edizione de *La Conquête* del 1957, e ciò è naturale essendo passati tredici anni. Ma anche la politica, con il suo gergo, produce effetti. Sicché, quando le regole illustrano i tre meccanismi dei rinforzi, si dice che il giocatore può anche schierare tutte le nuove armate in un unico territorio perché ha l'interesse a “grouper ses forces de frappe”! Ora, la “Force de frappe” per antonomasia indicava all'epoca la forza atomica di dissuasione della Francia, voluta dal generale De Gaulle, ed era un termine gergale tipicamente gaullista⁴⁵. Quest'ultima notazione ci porta ad ipotizzare che nonostante dal 1969 gli americani (Parker e General Mills) avessero i 2/3 del capitale della Miro Company, il suo presidente Michel Habourdin abbia voluto conservare una sorta di impronta “nazionale” al Risk francese.

Come variante al gioco base, Vernes ripropone la sua del 1957 basata sull'obiettivo di ridurre a multipli di quattro il numero dei territori di chi segue nel turno.

⁴² "Parimenti sono stato io ad immaginare le carte 'missione' (o obiettivo) che ho potuto sottoporre all'attenzione di Lamorisse prima della sua scomparsa e che egli aveva accettato, ma non sono in grado di fissarne la data precisa", Jean-Réné Vernes, lettera citata.

⁴³ Già nel 1986 Serge Laget e Alain Munoz, avevano osservato come "gli elementi di strategia sarebbero davvero semplici se l'obiettivo da raggiungere fosse comune a tutti i giocatori. Ma la missione segreta individuale obbliga ad adottare una strategia discreta quanto sottile. L'arte consiste nel conseguire una posizione che possa permettere l'offensiva finale, dando però l'impressione di limitarsi solo a contrastare gli avversari", op. cit.

⁴⁴ Secondo Didier Jacobée, patron della Tilsit che ha immesso sul mercato nel 1999 *Risk édition Napoléon*, Risk sarebbe uscito in Francia per la prima volta nel 1976 (cfr. *La Saga du Risk*, in *Espace Jeux Magazin*, 1995 e 1996). Questa indicazione errata è stata poi fatta propria da Jean-Marie Lhote nel suo *Dictionnaire des Jeux de Société*, alla voce "Risk", il quale indica altre inesattezze sul gioco in Francia che non è rilevante riportare in questa sede. In realtà, come si è visto, La Miro pubblica per la prima volta Risk nel 1970 con il numero di catalogo 087. Le regole di cui abbiamo parlato sono state rinvenute grazie all'aiuto di Jean-Marc Pauty. La prima edizione francese con la regola americana dei 2 dadi al difensore è del 1976 e porta il numero di catalogo 088: adotta i toponimi della Parker che tutti conosciamo.

⁴⁵ Il termine "frappe" indica la battuta in uno sport, o in un testo, oppure il conio delle monete. L'espressione "force de frappe" corrisponde a *forza d'urto*.

RISK

LE JEU MONDIAL DE LA STRATÉGIE

RÈGLE DU JEU

3 à 6 joueurs

BUT

IL FAUT CONQUÉRIR, AVEC SES ARMÉES, LES TERRITOIRES DES ADVERSAIRES. POUR ATTEINDRE L'OBJECTIF PERSONNEL SECRÈT DÉFINI PAR UNE CARTE SPÉCIALE AU DÉBUT DE LA PARTIE.

LE GAGNANT EST CELUI QUI RÉALISE LE PREMIER L'OBJECTIF FIXÉ PAR SA CARTE. À LA FIN DE LA PARTIE, IL JUSTIFIERA DE SA VICTOIRE EN DÉCOUVRANT SA CARTE AUX AUTRES JOUEURS.

MATÉRIEL

On dispose de :

- un planisphère représentant les 5 continents, eux-mêmes divisés en un certain nombre de territoires ;
- 6 groupes de cubes et d'olives de couleurs différentes représentant les armées des joueurs :
 - 1 cube = 1 armée
 - 1 olive = 10 armées
- 14 cartes spéciales d'objectifs ;
- 44 cartes spéciales de jeu :
 - 42 représentant chacune un territoire et une armé (cavalier, canon, fantassin).
 - 2 jokers (représentant les 3 armes réunies) ;
- 6 dés : 3 rouges pour l'attaque,
3 bleus pour la défense.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

CHAQUE PARTIE COMPREND 2 PHASES SUCCESSIVES :

- LA PRÉPARATION : distribution des territoires et des premières armées à chaque joueur ;
- LE JEU : les combats, suivis par le déplacement des armées et l'occupation des territoires adverses.

La règle ci-dessous est établie selon le déroulement des différentes phases du jeu ; il est conseillé aux débutants de COMMENCER LA PARTIE DÈS MAINTENANT. Se reporter à la règle au fur et à mesure de l'évolution de la partie, ainsi qu'aux mémos imprimés sur les côtés du tableau.

Marque et modèle déposés. Tous droits réservés.

MIRO COMPANY © 1979

Il frontespizio del primo Risk francese. Si noti la menzione delle carte Missione Ideale da Jean-René Vernes

Tabella 2. Comparazione di RISK e RISIKO in Europa

	Risk ! Gran Bretagna 1960	Risiko tedesco 1961	Risiko italiano 1968	Risk francese 1970
Giocatori	3-6	3-6	3-6	2-6
Dadi	attaccante 1-2-3 rossi difensore 1-2 bianchi	attaccante 1-2-3 rossi difensore 1-2-3 blu	attaccante 1-2-3 rossi difensore 1-2 neri	attaccante 1-2-3 rossi difensore 1-2-3 blu
Pedine	Cubi 1 armata 10 armate	Cubi 1 armata 10 armate	Cubi 1 armata 10 armate	Cubi 1 armata 10 armate
Preparazione Dote iniziale di pedine	1 armata per carta Territorio ricevuta	1 armata per carta Territorio ricevuta	1 armata per carta Territorio ricevuta	1 armata per carta Territorio ricevuta
Distribuzione dei territori	Distribuzione casuale mediante distribuzione delle carte a ciascun giocatore, una alla volta	Distribuzione casuale mediante distribuzione delle carte a ciascun giocatore, una alla volta	Distribuzione casuale Ciascun giocatore lancia 1 dado. Il numero uscito indica le carte territorio e le armate che riceverà	Distribuzione casuale mediante distribuzione delle carte a ciascun giocatore, una alla volta
Schieramento delle armate sui territori	1 armata per territorio	1 armata per territorio	1 armata per territorio	1 armata per territorio
La sequenza di gioco	a. Rinforzi e schieramento delle armate b. Attacco c. Spostamento strategico d. Una carta al giocatore	a. Rinforzi e schieramento delle armate b. Attacco c. Spostamento strategico d. Una carta al giocatore	a. Una carta ai giocatore (*) b. Rinforzi e schieramento delle armate c. Attacco d. Spostamento strategico	a. Rinforzi e schieramento delle armate b. Attacco c. Spostamento strategico d. Una carta al giocatore
Conquista di territori	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante
Tris di carte	Quattro combinazioni di carte incluso un jolly	Tre carte diverse (o 2 diverse più un jolly) (**)	Tre carte diverse (o 2 diverse più un jolly) (**)	Quattro combinazioni di carte incluso un jolly
Valore dei Tris	Crescente nel corso del tempo	Crescente nel corso del tempo	Crescente nel corso del tempo	Crescente nel corso del tempo
Armata supplementari per le carte territorio	nessuna	nessuna	nessuna	2 per territorio posseduto
Spostamento strategico	Un unico spostamento di pezzi illimitati da un territorio ad un altro adiacente	Un unico spostamento di pezzi illimitati da un territorio ad un altro adiacente	Sono possibili molteplici spostamenti ma solo di armate non coinvolte in combattimenti	Sono possibili molteplici spostamenti ma solo di armate non coinvolte in combattimenti
Eliminazione di giocatori	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris
Vittoria	42 territori	42 territori	42 territori	Missione segreta individuale
Varianti	Nessuna	Nessuna	Nella fase dei “rinforzi”, il giocatore riceve anche delle carte (***)	Nella fase dei “rinforzi”, il giocatore riceve anche delle carte (***)

Note: (*) Nel Risiko italiano la carta territorio è distribuita due volte: prima dell'attacco e poi se esso ha esito positivo.

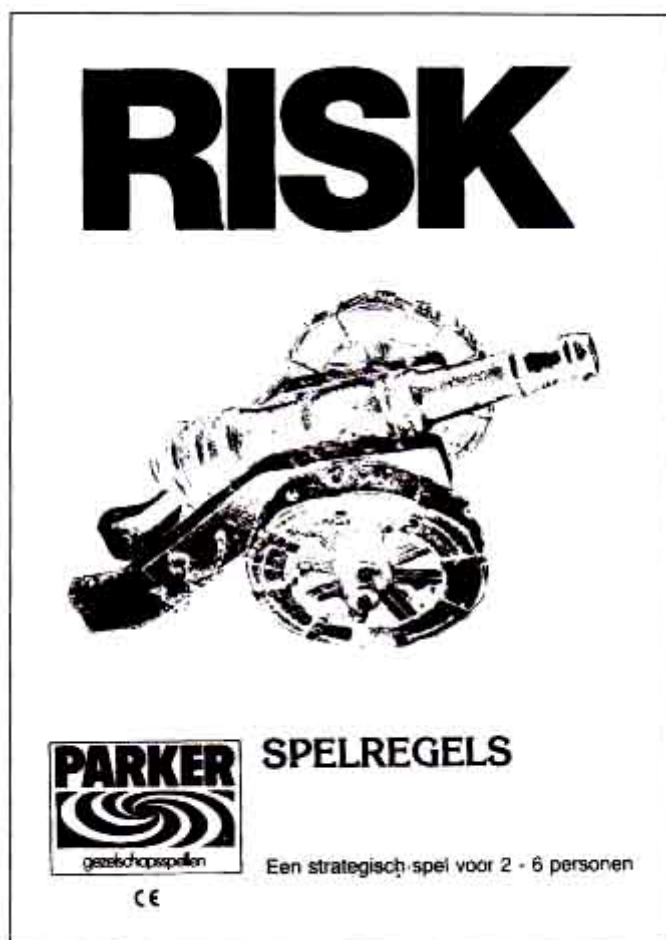
(**) Non ci sono limiti all'accumulo di Tris; in Risk, il giocatore deve obbligatoriamente calare il Tris se possiede 5 carte.

(***) Se un giocatore ha 1-2-3 territori riceve 1-2-3 carte e nessuna armata; se egli ha 4 territori riceve 1 armata e nessuna carta; se ha 6 territori riceve 1 armata e 2 carte, e così di seguito.

1.5. COME NASCE IL GIOCO EUROPEO

Germania 1975

A metà degli anni settanta esce in Germania la prima edizione europea curata dalla Parker Brothers, divenuta nel frattempo Kenner-Parker. Le regole riportano sul frontespizio il disegno di un cannone ottocentesco (apparso nelle regole americane del 1975) e viene tolto ogni riferimento al gioco di Albert Lamorisse. Come per le precedenti edizioni tedesche, la partita inizia con la distribuzione delle carte Territorio ma sono introdotte le 14 carte Missione di Vernes con la variante della conquista integrale dei 42 territori. Non viene però adottata la dote iniziale esistente in America, mentre invece si limitano a 2 i dadi utilizzabili dal difensore⁴⁶.



Il cannone napoleonico contraddistingue le edizioni europee della Parker Brothers

La prima edizione europea unificata

Nella prima metà degli anni settanta c'è dunque in Europa una realtà molto variegata. Prescindendo dall'Italia, sulla quale ci soffermeremo tra un attimo, i tre principali mercati hanno in commercio versioni di Risk che differiscono tra loro in toto o in parte. Il Risk inglese è identico all'edizione americana del 1959; quello francese continua a consentire 3 dadi al difensore, ha abbandonato l'obiettivo unico adottando le Missioni segrete ed ha un diverso meccanismo di rinforzi (numero dei territori diviso per 2). Il Risiko tedesco ha i 2 dadi al difensore ma anche le carte Missione.

La situazione cambia radicalmente

iciati pubblicati per la prima volta nel 1959 della Parker

quando la Parker Brothers, dopo l'arrivo in Germania, decide di creare filiali nel Benelux e Francia, ove assorbe la Miro Company poco tempo prima divenuta Miro-Meccano, e sceglie un nuovo partner in Gran Bretagna. In queste condizioni la Parker si pone il problema di “unificare” il gioco europeo.

Un ruolo fondamentale in tal senso venne svolto da David Pritchard, che era all'epoca un consulente della Parker Brothers. Infatti Pritchard si disse favorevole alla distribuzione iniziale dei territori tramite le carte, sancendo così l'abbandono del gioco base americano, e finì con l'accettare l'introduzione delle carte Missione anche se non ne era entusiasta⁴⁷. Con l'intervento di Pritchard il “gioco europeo” vede ufficialmente la luce e si configura nel modo seguente:

- 1) distribuzione *casuale* dei territori tramite le *carte*;
- 2) il difensore lancia 2 *dadi* al massimo;
- 3) per vincere è necessario conseguire la *Missione* segreta;
- 4) il valore dei Tris dipende dalle *carte* e non più dall'ordine cronologico, che verrà molti anni dopo adottato solo come variante.

È questa una novità importante inserita nel gioco europeo. Si adotta infatti il principio del poker secondo il quale il valore del Tris dipende dal tipo di carte (3 cannoni, 3 fanti, 3 cavalieri) e ciascuna combinazione ha un valore diverso e crescente (4, 6, 8). A queste si aggiunge la combinazione di tre carte diverse che ha valore 10. Il jolly può essere utilizzato in una qualsiasi delle combinazioni precedenti che conservano i valori citati.

Un aspetto curioso, ma importante per i giocatori italiani, è rappresentato dal fatto che nel Risk francese della Parker è contemplata la possibilità di un ulteriore Tris composto da un jolly e da due carte uguali, oppure diverse, che dà diritto a 12 armate. Questa “quinta” combinazione scomparirà di lì a poco e sopravviverà solo nel Risiko italiano⁴⁸.

L'abbandono dell'ordine cronologico nei Tris assegna un nuovo ruolo alle carte del gioco che, grazie anche alla distribuzione iniziale dei territori, diventano a questo punto davvero fondamentali. Si supera così doppiamente la marginalità che le carte territorio hanno nel gioco base americano.

⁴⁷ In una lettera lo studioso britannico, autore tra l'altro di un'enciclopedia delle varianti degli Scacchi, scrive: "Quando nei primi anni settanta la Parker Brothers dette la licenza di distribuzione di Risk alla Patoy di Coalville (ora scomparsa), io ero consulente della Parker e personalmente riscrissi le regole di Risk. Ciò che ricordo è che feci una sintesi di ciò che ritenevo il meglio delle regole americane, di quelle tedesche e di quelle francesi. Ricordo che non mi piacevano le carte Missione ma che preferivo la distribuzione iniziale dei territori per sveltire il gioco".

⁴⁸ Compare inoltre il bonus di 2 armate supplementari per le carte Territorio corrispondenti a territori occupati ma senza l'obbligo di schierarli su di essi, come invece accadeva in America. Quest'ultima particolarità rimarrà poi nel Risiko della Editrice Giochi.

Un modo per individuare le regole europee della Parker Brothers è quello di osservare gli esempi dei lanci di dadi che sono i seguenti:

attaccante:	6,1,1;	5,2,2;	4,1,1;	6,-;	3,3.
difensore:	3,-,-;	4,3,-;	6,1,-;	5,4;	4,3.

Gli esempi suddetti rimangono identici nelle successive edizioni sia della Tonka Corporation che della Hasbro.

Infine, i giocatori possono disporre di tre pedine diverse del valore di 1, 5 e 10 armate.

La situazione nei primi anni '90

Nei primi anni novanta si arriverà ad una sorta di “unificazione per addizione” dei due regolamenti internazionali, giacché in America le regole europee vengono adottate come *variante* ed in Europa accade lo stesso con alcuni aspetti di Risk americano⁴⁹.

Infine, va ricordato che a partire dal 1993 in America e dal 1994 in Europa la Hasbro cambia le pedine di gioco presenti sin dal 1957: dai “cubi” di due tipi esistenti da *La Conquête du Monde* in poi si passa alle pedine rappresentate da *fanti*, *cavalieri* e *cannoni* (rispettivamente di valore 1, 5 e 10). Si materializzano così, finalmente, le figure riprodotte da Lamorisse nelle carte di gioco: il colpo d'occhio delle armate sul planisfero è notevole. Nel 1999 esce poi l'edizione *De Luxe* per il quarantennale di Risk nella quale le nuove pedine sono ora di *metallo* (die cast) e non già di plastica: nel suo piccolo si tratta di un'apoteosi perché, ovviamente, le pedine in metallo sono ancora più belle e leggermente più grandi!⁵⁰ Se ci si ricorda che il gioco americano è convenzionalmente ambientato a cavallo dell'ottocento le nuove pedine di metallo appaiono appropriate ed insuperabili.

Per quanto riguarda il gioco europeo, l'adozione da parte della Hasbro delle nuove pedine nell'edizione 1994 comporta il cambiamento dei valori dei Tris in coerenza con l'importanza delle pedine: 4 armate per i tre fanti; 6 armate per i tre cavalieri; 8 armate per i tre cannoni; 10 armate per le carte diverse. Il jolly continua a svolgere appieno la sua funzione ed i Tris che ne derivano avranno un valore identico alle combinazioni cui corrispondono.

⁴⁹ Nell'edizione del 1993 in America compaiono assieme, nella variante al gioco base, sia la distribuzione iniziale delle carte Territorio sia l'adozione delle carte Missione. Dal 1994 in poi, la Hasbro introduce in Europa come variante il valore cronologico dei Tris e l'obiettivo dei 42 territori. Ma la scelta soggettiva iniziale dei territori non viene introdotta.

⁵⁰ Sulla vicenda delle pedine, Dossena aveva acutamente osservato nel 1984 che l'adozione di pezzi “anonimi”, in Lamorisse ed in Risk, rispondeva a suo tempo ad un intento anti-militarista. I piaceri dell'occhio e del tatto originati dalle pedine di metallo dell'edizione del quarantennale sono purtroppo precluse ai giocatori italiani.

Tabella 3. Comparazione tra le regole americane ed europee

	Risk americano 1975	Risk europeo 1976	Risiko italiano 1973	Risiko italiano 1999
Giocatori	2-6	2-6	3-6	3-6
Dadi	attaccante difensore	attaccante difensore	attaccante difensore	attaccante difensore
	1-2-3 rossi 1-2 blu	1-2-3 rossi 1-2 blu	1-2-3 rossi 1-2 neri	1-2-3 1-2-3
Pedine	Cubi	Cubi	Carro armato Mitragliatrice	Carro armato Carro grande Bandiera
	1 armata 10 armate	1 armata 10 armate	1 armata 10 armate	1 armata 5 armate 10 armate
Preparazione	20-35 armate a ciascun giocatore (da 6 a 3)	20-35 armate a ciascun giocatore (da 6 a 3)	1 armata per Territorio ricevuto	20-35 armate a ciascun giocatore (da 6 a 3)
Dote iniziale di pedine				
Distribuzione dei territori	Scelta soggettiva dei territori a turno, uno per volta, con piazzamento di un'armata da parte dei giocatori	Distribuzione casuale mediante distribuzione delle carte a ciascun giocatore una alla volta	Distribuzione casuale mediante distribuzione delle carte a ciascun giocatore una alla volta	Distribuzione casuale mediante distribuzione delle carte a ciascun giocatore una alla volta
Schieramento delle armate sui territori	libera distribuzione della dote sui territori	libera distribuzione della dote sui territori	1 armata su ciascun territorio	libera distribuzione della dote sui territori
La sequenza di gioco	a. Rinforzi b. Attacco c. Spostamento strategico d. Carta al giocatore	a. Rinforzi b. Attacco c. Spostamento strategico d. Carta al giocatore	a. Una carta al giocatore (*) b. Rinforzi e schieramento delle armate c. Attacco d. Spostamento strategico	a. Rinforzi b. Attacco c. Spostamento strategico d. Carta al giocatore
Conquista di territori	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante	Un numero illimitato di armate può muoversi dal territorio attaccante
Tris di carte	Quattro combinazioni di carte incluso un jolly	Quattro combinazioni di carte incluso un jolly	Un'unica combinazione (anche con jolly)	Cinque combinazioni di carte incluso un jolly
Valore dei Tris	Crescente nel corso del tempo	3 cannoni 3 fanti 3 cavalieri 3 differenti	Crescente nel corso del tempo	4 armate 6 armate 8 armate 10 armate
				2 uguali+jolly 12 armate
Armata supplementari per le carte territorio	2 sul territorio occupato	2 sul territorio occupato	nessuna	2 per territorio occupato, schierate ovunque
Spostamento strategico	Un unico spostamento di pezzi illimitati da un territorio ad un altro adiacente	Un unico spostamento di pezzi illimitati da un territorio ad un altro adiacente	Sono possibili molteplici spostamenti ma solo di armate non coinvolte in combattimenti	Un unico spostamento di pezzi illimitati da un territorio ad un altro adiacente
Eliminazione di giocatori	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris	Le carte catturate possono essere immediatamente giocate per un altro tris	Le carte catturate possono essere giocate solo nel turno successivo
Vittoria	42 territori	Missione segreta individuale	42 territori	Missione segreta individuale
Varianti	Nessuna	Valore del tris crescente nel Corso del tempo	Nella fase dei "rinforzi", il giocatore riceve anche delle carte	Obiettivi da torneo

Nota Bene: Il primo Risk francese della Parker Brothers aveva anche una quinta combinazione di Tris (2 carte uguali e jolly) che transita in Italia nel 1977. Nel Risk il jolly può essere usato per sostituire una qualsiasi carta per il Tris ed il valore è identico alla combinazione cui si riferisce. Nel 1994 l'introduzione da parte della Hasbro delle nuove pedine muta l'ordine gerarchico dei Tris: fante, cavaliere, cannone. L'edizione americana del 1994 contempla come variante le Missioni segrete.

1.6. RISK IN ITALIA: UN RITORNO AL PASSATO

Le edizioni della Giochiclub

Nel panorama internazionale così ricostruito vanno ora considerate le regole del Risiko italiano che, ancora oggi, differiscono da quelle europee per un aspetto qualitativamente rilevante e per altri più marginali.

Il gioco viene introdotto in Italia solo nel 1968 da una ditta scomparsa da tempo e della quale oggi si sa poco: la Giochiclub di Milano. Il fatto è singolare giacché, com'è noto, il partner storico della Parker Brothers era la Editrice Giochi⁵¹.

La spiegazione risiede nei rapporti commerciali all'epoca esistenti. Infatti, grazie ad un catalogo del 1969 si desume che la Giochiclub distribuiva in Italia i giochi di tavolo della Miro Company, della Schmidt ed anche della britannica Waddington⁵². Pertanto Risk arriva in Italia seguendo i canali commerciali franco-tedeschi. Nel catalogo del 1969 Risiko è indicato come un gioco adatto dagli 8 anni in su e viene commercializzato ad un prezzo al pubblico di 6.500 lire (corrispondenti all'epoca a poco più di 10\$) ed ha le pedine di gioco in legno come era accaduto per le prime edizioni americane.

Quando Risk venne introdotto in Italia, ad 11 anni dalla prima edizione, l'editore ha una visione chiara ed esauriente della situazione: conosce le regole originarie francesi, conosce quelle inglesi (che sono in tutto e per tutto identiche a quelle americane del 1959) e conosce anche quelle tedesche.

Infatti per confezionare la prima edizione la Giochiclub adotta la seguente miscela:

⁵¹ Nella presentazione al libro di Maxine Brady sul Monopoli, op. cit., Emilio Ceretti ricordava di essere stato uno dei tre fondatori della Editrice Giochi nel lontano 1936 con lo scopo specifico di distribuire Monopoli. Pertanto il partner storico italiano della Parker Brothers era proprio la Editrice Giochi.

⁵² Il catalogo in questione è stato cortesemente fornito da Enrico Colombini e pubblicizza i giochi seguenti: *Vento forza 6*, *Corsari in vista* (© FXSchmid, associata alla Revensburger e da non confondersi con il produttore tedesco di Risiko); *Inchiesta aperta* (© John Waddington, si tratta di Cluedo); *Lungo corso, commerciando per mare* (© Miro Company); *Instant magic house*; *Panorama*; *Risiko, la conquista del mondo* (© Miro Company); *Saltalamina*; *Railroader, i pionieri del West* (© John Waddington); *5mila*; *il Gattopone*. Nella serie i "Tascabili GC": *Slam!*; *Circola! Il Supertreno*; *il Gran duello*; *Contack*; *SafariDomino* (© J. Waddington); *Nuova battaglia aereonavale*; *Minitennis*. Da questo catalogo si evince anche che la Giochiclub apparteneva alla Meyercord italiana S.p.A., filiale della multinazionale americana fondata a Chicago nel 1896. Nel secondo dopo guerra la Meyercord americana si era specializzata nella fornitura a molte amministrazioni statali di bolli inalterabili, bande di protezione doganale, placche ed etichette di identificazione, inchiostri indelebili, ecc.. Secondo Thierry Depaulis, proprio la specializzazione in attività collegate alla stampa di sicurezza potrebbe aver portato la Meyercord italiana ad interessarsi ai giochi di società, come per altro è accaduto per la americana 3M.

- il titolo è quello tedesco “*Risiko*” perché ritenuto più efficace nel colpire l'immaginario collettivo del pubblico per via della lettera “k”⁵³;
- il sottotitolo “*La conquista del mondo*” è la traduzione del titolo francese del 1957;
- il testo della *premessa* al gioco riassume alcuni concetti presenti solo nelle regole inglesi (o americane);
- le regole di gioco corrispondono al 98% a quelle de *La Conquête du Monde* essendone la traduzione letterale;
- in chiusura delle regole, dopo l'esposizione della variante francese basata sulle carte, sono inseriti due paragrafi (“*Per riassumere*” e “*Qualche consiglio*”) che corrispondono a quelli presenti nelle regole anglo-americane (*Summary of play* e *Special notes on play*).

Conseguentemente il primo Risiko italiano si caratterizza per gli aspetti regolamentari sintetizzati nella seconda colonna della tabella 1.

Tuttavia, la partita ha un'importante diversità rispetto sia alla *Conquête du Monde* sia ai vari Risk esistenti all'epoca: il giocatore riceve una carta non solo prima di attaccare, ma anche dopo aver conquistato un territorio; *in pratica, ad ogni turno, il giocatore può ricevere 2 carte per formare i Tris*⁵⁴.

Il Risiko italiano non sceglie come riferimento basilare le regole tedesche del 1961 che avevano il pregio di far iniziare la partita con la distribuzione equa delle carte territorio; in Italia la partita inizierà con il lancio di un dado da parte dei giocatori per determinare il loro numero di territori, con l'inevitabile squilibrio che ne deriva.

È questa una scelta difficilmente spiegabile da parte della Giochiclub. Essa, assieme alla regola delle “due carte” per turno, introdotta per errore e derivante dalla “somma” di due regolamenti diversi, fa supporre che il Risiko italiano non venne sottoposto a sperimentazione prima di essere immesso sul mercato. Altrimenti sia l'errore della doppia carta per il Tris sia l'illogicità dell'inizio partita sarebbero state eliminate.

⁵³ Per molti anni c'è stata in Italia una sovraesposizione della lettera “k” che non esiste nell'alfabeto latino e dunque in quello italiano. Il vezzo è continuato, ad esempio, con il titolo della rivista di giochi *Agonistika*, con altri termini quali *Bankitalia* e con incursioni nel modo della politica.

⁵⁴ A pag.3 delle regole del 1968 si dice: “Il turno di gioco di ciascun giocatore si può scomporre in tre fasi. Prima fase: a) il giocatore riceve una carta dalla cima del mazzo, e la conserva senza farla vedere; b) riceve tante armate quanti sono i territori da lui occupati, diviso per tre...”. A pagina 8, allorché si illustra il meccanismo cronologico del valore dei Tris, si dice: “Il giocatore che durante il suo turno ha conquistato dei territori ha diritto a ricevere una carta dal mazzo. La terrà capovolta di fronte a sé.

Ogni turno di gioco conclusosi con la conquista di territori dà diritto ad una sola carta indipendentemente dal numero di territori conquistati. Se non c'è stata alcuna conquista non ci sarà nemmeno diritto alla carta”.



La presentazione di Risiko nel catalogo Giochiclub

Dopo cinque anni, nel 1973, la Giochiclub procede ad una seconda edizione introducendo i “carri armati” e le “mitragliatrici” di plastica al posto dei “cubi” di legno, ma lascia del tutto immutate le regole francesi del 1957⁵⁵. Ciò accade nonostante nel 1970 fosse apparsa in Francia la prima edizione di Risk con le importanti novità che abbiamo visto. La conferma delle regole de *La Conquête du Monde* quando ormai esse erano state superate anche dalla Miro Company appare come una seconda scelta inspiegabile da parte della Giochiclub.

Nonostante le carenze oggettive della versione pubblicata da Giochiclub, Risiko ottiene da subito un buon successo, enfatizzato dall'adozione dei carriarmatini nel 1973, perché nel panorama asfittico dell'epoca esso apparve agli adulti come un gioco praticabile in gruppo⁵⁶.

⁵⁵ Più precisamente, le pedine italiane del 1968 erano di legno come quelle de *La Conquête du Monde* e di Risk americano delle prime edizioni; le pedine europee erano invece di plastica. Le nuove pedine italiane di plastica introdotte nel 1973 dalla Giochiclub, appaiono a Dossena "più sincere" in relazione allo spirito di conquista del gioco. Secondo Valzania "deve essere riconosciuto un grosso merito all'edizione di Risiko del 1973: l'introduzione dei famosi carri armati come pezzi simbolici delle armate in campo. L'abito continua a non fare il monaco, ma la veste di un gioco resta secondo me decisiva per la sua gradevolezza, e questa scelta iconografica ha rappresentato parecchio nella vita di Risiko".

⁵⁶ "Non bisogna dimenticare, tra l'altro, che all'apparizione di questo gioco in Italia, più di dieci anni fa, il mercato nazionale non offriva certamente molte altre valide alternative, in fatto di giochi praticabili sopra i dodici anni", Marco Donadoni, op. cit..

La vicenda della Giochiclub, ignota sia al grande pubblico che agli appassionati, è importante per capire quale sia stata l'origine del gioco italiano.

La più importante peculiarità italiana continua infatti ad essere quella dei 3 dadi al

difensore: si è visto come questa regola ideata da Jean-Réné Vernes nel 1957, adottata anche dai tedeschi nel 1961 e confermata dalla Miro nel 1970 (e poi di nuovo dai tedeschi nel 1972) non sopravvive all'arrivo della Parker Brothers in Europa.

Ciò significa che la regola dei 3 dadi al difensore arriva in Italia *non per scelta né per consapevolezza*, bensì per inerzia, solo perché il gioco edito dalla Giochiclub adottava integralmente le regole de *La Conquête du Monde*.

Se d'altra parte, la Giochiclub avesse adottato le regole in vigore in Germania, ci sarebbe sempre stata l'adozione dei 6 dadi ma nel contesto della *distribuzione casuale ed equa*, come numero, *delle carte Territorio*. Invece la Giochiclub adotta il meccanismo iniziale della partita francese del 1957 che è tremendamente squilibrato. Conseguentemente, all'epoca, Risiko era in Italia un gioco lentissimo oltre che totalmente condizionato dalla fortuna dal principio alla fine.

Un corollario delle scelte fatte dalla Giochiclub è rappresentato dall'adozione della mappa de *La Conquête du Monde* che aveva il famoso confine marittimo

RISIKO!®

La conquista del mondo

Con l'abilità, il coraggio, la calma, una buona strategia e un po' di fortuna si può arrivare alla conquista del mondo. Potrete occupare ogni territorio ed eliminare così tutti gli altri avversari.

Non è un gioco difficile, però è assolutamente diverso da qualsiasi altro gioco conosciuto. Per questo vi sarà utile conoscerlo bene prima di giocare. Questo libretto contiene le regole fondamentali del gioco: consultatelo, in caso di dubbio o di contestazione con gli altri giocatori.

Vi saremo assai grati se vorrete tenerci informati di varianti alle regole eventualmente scoperte da voi, e siamo pronti a rispondervi se vi trovate di fronte a situazioni che non siano state previste nel presente libretto.

Scrivete a Giochiclub unendo una busta affrancata con il vostro indirizzo per la risposta.

Regole
da 3 a 6 giocatori

All'inizio ciascun giocatore può ottenere il controllo su alcuni Paesi del Mondo, ed un certo armamento. Con questo dovrà tentare la conquista dei territori avversari. Vince chi riesce a conquistare il mondo intero.

ATTREZZATURA

- un planisfero su cui sono rappresentati i sei continenti. Ciascun continente è diviso in un certo numero di territori. Sarà bene notare che per facilitare il gioco i confini e le dimensioni dei territori sono stati modificati. Il planisfero è valido quindi solo per giocare. Ogni continente ha un colore diverso, sempre per ragioni di rapida distinzione.
- Sei gruppi di 70 cubetti di colore diverso. Ogni cubetto rappresenta una armata.
- Sei gruppi di 5 pezzi ovali di colore diverso. Questi pezzi rappresentano ciascuno 10 armate.

Giochiclub

Copyright 1988 by - MIRO COMPANY

Il frontespizio delle regole italiane del 1988. La proprietà del gioco è della Miro Company

Sudan-Arabia (cioè Africa Orientale-Medio Oriente) già scomparso in Germania e presente invece nel Regno Unito⁵⁷.

⁵⁷ Si è detto in precedenza che tale confine marittimo venne abolito dalla Parker Brothers sin dalla prima edizione del 1959. Tuttavia, una documentata segnalazione di Paolo Degioanni ha consentito di appurare che nell'edizione americana del 1980 che adottava le pedine di gioco rappresentate da "Numeri romani" (I, III, V, X) simbolizzanti pedine con quei valori, è stato reinserito tale confine. Lo stesso vale per la versione "americana" del CD Risk del 1996 (©Hasbro) e per l'edizione attualmente in commercio in Canada e forse in qualche altro paese ad esclusione dei maggiori paesi europei. Poiché il confine Medio Oriente-Africa Orientale non esiste nella edizione standard americana

Le edizioni della Editrice Giochi

È solo nel 1977 che la Editrice Giochi di Milano diventa la licenziataria esclusiva di Risiko e distribuisce la sua prima edizione caratterizzata sia da elementi di continuità che di rottura rispetto alle precedenti edizioni italiane.

I principali elementi di rottura sono:

- l'adozione del planisfero di Risk 1959 collocato a cavallo dell'ottocento e con i toponimi semplificati;
- l'adozione della dote iniziale di Risk 1963 e delle regole “europee” incentrate sulla distribuzione casuale dei territori, delle carte Missione, e con il meccanismo dei Tris tipico del poker; contestualmente viene abbandonato l'obiettivo unico dei 42 territori;
- l'abbandono della regola che consentiva al giocatore che aveva eliminato un avversario di giocare immediatamente un nuovo Tris formato con le carte conquistate;
- l'introduzione come pedina di valore 10 delle bandierine di plastica, presenti sulla scatola di *La Conquête du Monde*, al posto delle mitragliatrici introdotte nel 1973.

Si crea poi ex-novo un confine, *mai prima esistito* in alcuna delle tante edizioni estere, tra Medio Oriente e Cina eliminando quello tra India e Afghanistan. La Cina diventa così il più grande crocevia del mondo di Risiko e l'India assume un ruolo più marginale. Tale forzatura rappresenta, nel suo piccolo, un falso geografico rilevante⁵⁸.

Gli elementi di continuità con la Giochiclub riguardano:

- il disegno del coperchio della scatola che rimane identico, ma scompare il © della Miro Company;
- la conservazione dei carri armati quali pedine di gioco;
- la regola della “soffiata” della armate all'attaccante⁵⁹;

del 1999 ed in quella *De Luxe* per il quarantennale, si può dedurre che esso sia stato improvvisamente inserito per motivi commerciali (uno pseudo elemento di novità) dalla Kenner-Parker nel 1980, nell'edizione che introdusse anche la cattura degli *Headquarters* (le capitali) per accorciare il gioco e quattro varianti per i giocatori esperti.

⁵⁸ In pratica, la gran parte del Pakistan (che geograficamente fa parte del subcontinente indiano) e dell'attuale Afghanistan vengono annessi al Medio Oriente. A latere di ciò va notato che il territorio che gli americani nel 1959 avevano chiamato Afghanistan avrebbe in realtà dovuto più opportunamente conservare il nome originario di Kazakistan datogli dai francesi.

⁵⁹ Su questo aspetto, non marginale oltre che datato nel lontano 1957, come si è visto in precedenza, ed inesistente in tutte le edizioni non francesi di Risk, ha osservato Valzania che la sua inclusione in Risiko deriva dalla confusione esistente nelle regole della Giochiclub (che Valzania non sapeva fossero quelle de *La Conquête du Monde*). La soffiata si è poi “purtroppo trasferita nell'edizione attuale della Editrice Giochi (quella esistente nel 1985, n.d.r.). La formulazione stessa è discutibile” oltre che infondata posto che “il regolamento ufficiale della Dama non comporta affatto la cosiddetta soffiata, come molti furbetti credono, ma solo la logica possibilità di obbligare l'avversario a mangiare qualora si intenda far valere questo diritto. Analogo al diritto di ogni giocatore a conoscere i termini

- i 3 dadi al difensore.

Con l'adozione delle regole europee, incentrate sulla distribuzione casuale dei territori tramite le carte e sulle Missioni da conseguire, anche in Italia il gioco ha un grande successo sino a diventare per alcuni anni un gioco *alla moda*.

Esempi:

Primo esempio:

— punti dell'attaccante: 5 3 2

— punti del difensore: 6 2

qui l'attaccante perde un'armata, perchè il 5 è più debole del 6 del difensore. Ma anche il difensore perde un'armata, perchè il 2 è più debole del 3.

Secondo esempio:

— punti dell'attaccante: 6 4 3

— punti del difensore: 5

in questo caso il difensore è battuto. Perde la sua unica armata e l'attaccante occupa il territorio.

Terzo esempio:

— punti dell'attaccante: 6

— punti del difensore: 6

in caso di pareggio vince il difensore. L'attaccante perde quindi la sua armata.

Quarto esempio:

— punti dell'attaccante: 6 2 2

— punti del difensore: 5 4 2

qui i due contendenti hanno impegnato il numero massimo di armate consentite. Il difensore perde un'armata (il 5 è più debole del 6) e l'attaccante ne perde due (il 2 è più debole del 4 e il suo secondo 2 pareggia con quello del difensore).

Gli esempi di risoluzione nelle regole della Editrice Giochi, dal 1977 al 1992, per determinare le perdite: sono identici a quelli della Giochiclub e della Miro Company (1957 e 1970)

Le tesi della Editrice Giochi sul Risiko italiano

Oggi, la posizione ufficiale della Editrice Giochi è che tutte le diversità italiane appaiano come per miracolo nel 1977:

“Quando 'Risiko!' viene acquisito da Editrice Giochi, il regolamento subisce le ultime modifiche, destinate a contraddistinguere la nostra edizione da quelle commercializzate negli altri paesi e a trasformare un gioco di successo in un vero e

dell'attacco. Che diamine. Basta chiedere!”. La "soffiata" viene abbandonata dall'Editrice Giochi solo nell'edizione 1993 che rinnova la veste grafica della scatola del 1968 ed inserisce come variante i primi obiettivi da Torneo.

proprio 'cult'. A parte l'introduzione dei 'carriarmatini' (esclusivi dell'edizione italiana), la cui funzione è puramente estetica ma contribuisce in modo determinante all'esplosione del fenomeno 'Risiko!' nel nostro Paese, viene introdotta anche la regola di 'difesa a tre dadi' (nell'originale il difensore ne utilizza al massimo 2), che aumenta notevolmente il livello 'tattico'“⁶⁰.

La conclusione del discorso è la seguente: i Risikomani italiani “hanno la fortuna di giocare la migliore versione possibile di Risiko! e questo non lo diciamo per presunzione o campanilismo, ma in base all'autorevole parere di tutti i grandi appassionati che hanno provato a giocare con le regole 'internazionali'. Possiamo azzardare un paragone con il gioco degli scacchi rispetto alla dama. La dama è un gioco ricco di interessanti strategie che si gioca su una 'plancia' identica a quella degli scacchi, ma se avete la passione per le tattiche di gioco sempre più complesse, gli scacchi sono un'altra cosa. Lo stesso succede con Risiko.

Il 'prezzo da pagare' purtroppo è quello di essere un po' più isolati dal resto del mondo e di non poter neppure immaginare di organizzare una grande manifestazione a livello internazionale, anche perché, fatte le debite eccezioni e invertendo le parti, sarebbe come organizzare un campionato del mondo di basket e giocare contro le squadre americane... Secondo voi, chi vincerebbe?

Per essere più chiari, le regole 'internazionali' sono molto più semplici e il peso della fortuna è incredibilmente superiore, il che può anche esser divertente, ma certo non può soddisfare quegli appassionati che hanno imparato da tempo ad elaborare tecniche di gioco così sofisticate da non poter accettare che vengano completamente vanificate da un solo colpo fortunato di un avversario. Provate a giocare consentendo al difensore di giocare due soli dadi e poi fate il confronto. Siamo sicuri che vi troverete di fronte ad un gioco completamente diverso e siamo altrettanto certi che non avrete dubbi su quale sia la versione 'migliore'“⁶¹.

La conclusione di tutto questo discorso è che, alcuni anni dopo la scomparsa di Emilio Ceretti, la Editrice Giochi pone la seguente scritta sul tabellone e sulle regole di Risiko: “La veste grafica del tabellone, i carri armati, le bandierine, le peculiarità difensive del gioco a tre dadi, costituiscono proprietà intellettuale riservata della Editrice Giochi SpA”. Successivamente, nel 1993 viene aggiunta anche un'altra frase: “Le Carte “torneo” e le regole da torneo costituiscono proprietà intellettuale riservata della Editrice Giochi SpA”.

⁶⁰ I brani sono tratti da "L'accademia di Risiko!", pagina nel sito web della Editrice Giochi. Questi concetti sono stati ribaditi da Spartaco Albertarelli: "Autore di queste modifiche fu il fondatore dell'EG, Emilio Ceretti che aveva già avuto l'intuizione di portare in Italia giochi come Monopoli. Emilio Ceretti, scomparso nel 1987, era un grande scopritore di giochi e anche un esperto. Modificò spesso le regole dei giochi che importava in Italia e le modifiche di Risiko furono certamente la sua intuizione migliore", cfr. *Forum di Risiko* del 5 dicembre 2000.

⁶¹ I brani sono tratti dalla pagina "Perché Risiko! in Italia è diverso (e più divertente) da ogni altra versione internazionale" nel sito della Editrice Giochi: www.risiko.it

Realtà e fantasie

È davvero sorprendente che la Editrice Giochi si faccia scudo della fama e della dirittura morale di Emilio Ceretti per sostenere di avere inventato la “difesa a 3 dadi”⁶². Certamente l'editore italiano ha modificato i contorni della Cina, ma i carri armati furono introdotti dalla Giochiclub e le peculiarità difensive del gioco a 3 dadi sono state inventate da Jean René Vernes al quale spetta, a pieno titolo, la proprietà letteraria.

La tesi ufficiale della Editrice Giochi viene smentita dalla ricostruzione storica di Risiko che mostra come i 3 dadi siano nati nel lontano 1957. Inoltre, che le obiezioni degli americani sul numero dei dadi fossero fondate è implicitamente ammesso da Jean-René Vernes il quale, pur di mantenere i 6 dadi da lui ideati, amplia del 50% i rinforzi derivanti dai territori posseduti prima degli attacchi quando viene pubblicata la prima edizione di Risk francese nel 1970.

Inoltre, abbiamo constatato che per motivi di natura strettamente commerciale (i diritti di distribuzione che la Miro Company aveva per i paesi dell'Europa continentale relativamente al Risk americano), quando Risiko esce in Italia nel 1968 viene pubblicato con l'adozione integrale delle regole francesi del 1957. L'adozione di questo regolamento squilibrato e lento, induce a pensare che all'epoca la Giochiclub non sottopose a test di prova Risiko e, relativamente ai risvolti sottesimi ai 6 dadi, lo stesso accadde con l'editore successivo.

Quando nel 1977, allo scadere dei 10 anni di sfruttamento commerciale da parte della Giochiclub, subentra la Editrice Giochi, Risiko adotta il regolamento messo a punto dalla Parker Brothers nel 1976 a seguito dell'intervento di David Pritchard (le cosiddette regole europee).

Tuttavia, per distinguersi commercialmente dalle altre edizioni internazionali, la Editrice Giochi conserva i 3 dadi al difensore, modifica la mappa istituendo il confine Medio Oriente - Cina e mantiene il Tris di 12 armate (formato con 1 jolly e 2 carte uguali) che era comparso in Francia nel primo Risk della Kenner-Parker assieme alla combinazione jolly e 2 carte diverse.

⁶² Giampaolo Dossena ricorda che Emilio Ceretti (1907-1988), oltre che fondatore della Editrice Giochi nel 1936, era stato critico cinematografico su *L'Ambrosiano*, traduttore e curatore di opere storiche ed antologiche presso la casa editrice libraria di Arnoldo Mondadori, corrispondente di guerra, ufficiale dell'aviazione, medaglia d'argento al valor militare (cfr. *Enciclopedia dei giochi* pag. 775).

1.7. IL LESSICO DI RISIKO

La grande diffusione di Risk in tutto il mondo occidentale ha avuto dei riflessi sul suo lessico “nazionale” e per l'Italia addirittura un riflesso linguistico.

I nomi dei continenti

Sin dalla prima edizione del 1957 con *La Conquête du Monde*, i quattro territori che formano il “sesto” continente sono indicati come “Oceania”. Tale appellativo rimane in Francia con le successive edizioni di Risk del 1970, 1975 e 1994 (tutt'ora in commercio). La prima edizione italiana del 1969 (Giochiclub) conserva la dizione originaria e dunque anche da noi appare e rimane l'Oceania.

Al contrario la prima edizione di Risk propone nel 1959 l'appellativo di “Australia” che viene mantenuto in Germania nel 1961, Regno Unito e ovviamente in tutti i paesi dove è stato pubblicato il gioco americano.

Non è invece andato a buon fine il suggerimento che David Pritchard diede alla Parker Brothers quando sintetizzò i diversi regolamenti esistenti in Europa: Pritchard avrebbe voluto chiamare il sesto continente “Australasia”.

I nomi dei Territori

La diversità principale tra i nomi dei territori (al di là della riduzione dagli 80 toponimi originari ai 42 della Parker Brothers) concerne l'originario Kazakistan di *La Conquête du Monde* (in Italia nel 1968 sarà Cazachistan) che diventa Afghanistan ovunque tranne in Germania.

In Germania troviamo nel 1961 le maggiori differenze nazionali. Gli Urali diventano *West Sibirien*, la Romania diventa *Balkan* (come in Italia nel 1968), la Turchia diventa *Kleinasien* e l'Etiopia *Abessinien*. Il Northern Europe della Parker (ripreso successivamente da tutti) diventa in questo caso *Mittel Europa*.

I confini

Anche se il planisfero è muto per definizione, alcuni confini tra territori incidono molto sul ritmo del gioco e dunque sul suo “linguaggio”. Come si vede dai planisferi pubblicati, in origine *La Conquête du Monde* presentava un confine marittimo tra

Sudan ed Arabia (per noi tra Africa orientale e Medio oriente). L'Africa aveva dunque un confine con l'America del Sud, due con l'Europa e due con l'Asia. Nel primo Risk americano il confine marittimo tra Africa orientale e Medio oriente scompare, probabilmente per rendere più difendibile l'Africa, e lo stesso accade in Germania nel 1961. Esso rimane invece nell'edizione inglese del 1960 (forse un omaggio all'impero britannico) e rimane anche nell'edizione italiana della Giochiclub perché il modello scelto fu quello di *La Conquête du Monde*. Quando esce la prima edizione dell'Editrice Giochi si adotta la mappa americana ma, per un errore di stampa, si sopprime anche il confine tra Medio Oriente ed Egitto: il bordino blu tra i due continenti (all'altezza del canale di Suez) viene interpretato da moltissimi giocatori italiani come un "limite invalicabile". Si tratta ovviamente di un non senso dal momento che esistendo confini marittimi enormi (rotte di collegamento molto lunghe) non si capisce come non fosse transitabile il canale di Suez! Per decenni alcuni club italiani hanno giocato con la separazione netta tra Africa ed Asia, alterando così il ritmo del gioco.

Nelle regole dell'edizione *Prestige* del 1999 la Editrice Giochi confessa candidamente che si trattava di un errore commesso nel lontano 1977 (mai corretto per i vent'anni successivi), ma ciò non impedì che i primi campionati italiani fossero giocati con questo non senso⁶³.

Attaccanti o liberatori?

In tutti i paesi le pedine di gioco sono sempre state chiamate "armate" (dal 1994 la Hasbro in Europa utilizza il termine "reggimenti", e "battaglioni" nel CD del 1996) e gli attaccanti e difensori sono sempre stati univocamente individuati. Sennonché, quando la Parker Brothers dà vita all'edizione europea di Risk accade un fatto curioso per l'edizione tedesca. Memore forse di quanto paventato in America con la commercializzazione de *La Conquête du Monde*, la Parker decide di attuare un'inversione per il mercato tedesco. Nelle edizioni del 1961 ed in quella del 1972 l'editore Schmidt aveva tradotto i termini francesi con *Angreifende* (attaccante) e *Verteidigende* (difensore). Con la Parker Brothers nel 1976 gli attaccanti diventano "liberatori" ed i difensori diventano "occupanti". Sicché fioriscono tutta una serie di termini peculiari:

⁶³ Nel resoconto del Primo campionato italiano di Risiko si legge nelle regole del torneo: "Il canale di Suez è stato ritenuto intransitabile; impossibile quindi il collegamento tra Medio Oriente ed Egitto nei due sensi", in *Minuto per minuto l'ultima battaglia*, di anonimo, in "Pergiooco" n.11 novembre 1981. A partire dal 1977 per molti giocatori italiani, ma non certo per quelli che avevano acquistato le due precedenti versioni, era abituale giocare ipotizzando questo limite invalicabile.

- *Befreier*: “liberatore” è il nostro attaccante;
- *Besatzungsmacht*: sono le forze occupanti, cioè i nostri difensori;
- *Befreiungsarmeen*: armate liberanti (sono ovviamente gli attaccanti);
- *Besatzungsarmeen*: armate “occupanti” (sono i nostri difensori);
- *Befreiungsaktion*: è l'attacco.

I peculiari termini precedenti sono tuttora in vigore nelle regole tedesche.

I risvolti linguistici in Italia

Ma è in Italia che si verifica il maggiore impatto linguistico del gioco di Lamorisse. Infatti, corollario della grande diffusione di Risiko nei primi anni '80, è che il nome del gioco diventa anche un termine linguistico: il titolo con l'indicazione di marchio registrato viene inserito nell'edizione del 1994 del Dizionario Zingarelli. Si badi bene che anche altri titoli di giochi brevettati compaiono nello Zingarelli (Monopoli® come voce a sé stante sin dal 1963 e Scarabeo® come significato particolare della parola omonima⁶⁴) in quanto facenti parte del patrimonio culturale. Ma nessuno di questi “titoli” viene utilizzato nel linguaggio scritto perché non hanno un senso figurato⁶⁵. Al contrario “risiko” ha un senso figurato preciso: “*Complessa strategia, scontro di interessi*”⁶⁶.

La scelta dello Zingarelli è fondata giacché non è raro trovare il nuovo lemma nei titoli o nel testo di articoli di quotidiani. Di preferenza il termine viene impiegato per sintetizzare le lotte all'interno del capitale finanziario per il controllo di grandi società, banche ed assicurazioni senza disdegnare la scena politica o la new economy⁶⁷.

⁶⁴ È interessante osservare cosa lo Zingarelli scriva alla voce Monopoli: "Monopoli dall'inglese monopoly, da monopoly money 'moneta di monopolio' perché si gioca con monete che non hanno corso legale".

⁶⁵ Un esempio di utilizzo del nome di un gioco in senso proprio è il seguente. All'indomani del primo turno delle elezioni presidenziali francesi, il quotidiano *Le Monde* il 2 maggio 2002 ha intitolato un breve intervista, che stigmatizzava la grande astensione dal voto, così: "Le elezioni, non si tratta di un gioco dell'Oca né di Monopoly".

⁶⁶ Il titolo del gioco viene inserito nello Zingarelli come lemma autonomo con la sua peculiare grafia che contiene la lettera "k" che non è una lettera dell'alfabeto italiano: "gioco da tavola in cui si simula una guerra fra più armate; scopo di ogni giocatore è la conquista del dominio mondiale in battaglie il cui esito dipende da lanci di dadi"; e poi compare il senso figurato riportato nel testo. Naturalmente, con il suo senso proprio, rimane il lemma "risiko" che è sinonimo di "rischio" anche se usato raramente.

⁶⁷ Gli scontri tra le diverse anime del capitale finanziario sono ben sintetizzati dai seguenti titoli di articoli apparsi su la Repubblica:

"Nomine Mediobanca e Bnl, è ripartito il 'Risiko' bancario", il 6/9/2000, di Fabio Massimo Signoretti;

"Generali della bilancia nel risiko Montepaschi-BNL", marzo 2001, di Giovanni Pons e Vittoria Puledda;

"Allianz fa ripartire il risiko della finanza europea", in *Affari&Finanza* del 9 aprile 2001, in un paginone dedicato alla finanza europea;

"Il risiko della Montedison, Mediobanca vicina al 50%, soci francesi per Zaleski", 21 aprile 2001, di Gianfranco Modolo e Roberto Rho;

Paradossalmente, l'inserimento del vocabolo nella sua versione "germanizzata", fa tornare a casa un lemma italianissimo che era partito dalla toscana nell'alto medioevo. Infatti, come si è visto, il nome del gioco statunitense è Risk, vocabolo che in inglese riassume tre significati tra loro diversi (rischio finanziario, azzardo, ma anche pericolo in senso lato) e che è stato tradotto in tedesco con "Risiko" perché questo è il termine correntemente impiegato nella lingua tedesca proprio nel significato di rischio/azzardo (economico e commerciale in senso lato) ma non di pericolo in quanto tale (gefahr). Il tedesco, pertanto, lingua caratterizzata dalla rigorosa precisione tipica di quel popolo, ha conservato due termini per concetti simili, al contrario della lingua francese e di quella inglese.

Per comprendere l'origine di "risico/rischio" occorre premettere che in latino il concetto di "rischio" è espresso da termini quali *periculum* e *discrimen*. Tant'è che l'espressione di Cicerone "*periculo meo*" viene tradotta in inglese con "*at my risk*". Successivamente, nel latino medioevale, compare il termine *risicum* che diventa il toscano *risico* che verrà utilizzato nelle transazioni commerciali assieme a tanti altri termini toscani/italiani che hanno invaso il mondo: banca, banconota, bolgetta (da cui deriva budget), cambio, cassa, peso netto, ecc. Pertanto, quando i traffici commerciali portano il toscano "risico" in Germania, esso viene inglobato nella lingua corrente e rimane intatto, cioè non viene contratto come invece accade in Francia ed in Inghilterra (a metà del '600 si riscontra l'esistenza del francese *risque* e dell'inglese

"La Bnl a Unicredit riparte il 'risiko'", 17 ottobre 2001, di Vittoria Puledda. In quest'ultimo articolo il termine viene usato anche nel testo: "Gran fermento nel mondo bancario. Fermento salutato positivamente in Borsa, che ha fatto salire quasi tutti i titoli interessati dal risiko di questi giorni...";

"Risiko bancario a rischio paralisi", 6 dicembre 2001, di G. Po, con un occhiello che diceva "si blocca il riassetto del sistema e si destabilizzano i vertici Intesa, Unicredit e Mediobanca";

"Il risiko bancario riparte dalle Popolari", in Affari&Finanza 25 marzo 2002, di Vittoria Puledda.

Con un sottotitolo che recita: "Fazio spinge per nuove aggregazioni, dopo l'aggregazione tra la Novara e la Verona. Le nozze però sono rallentate dai localismi e dalla struttura cooperativa. La doccia fredda dei risultati della Milano e della Commercio & Industria";

In un'intervista a Franco Masera (Kpmg Consulting) Adriano Bonafede chiede: "Dunque la nascita 'assistita' (dal Governatore) di grandi gruppi bancari in Italia è la preconditione perché l'Italia possa inserirsi nel risiko europeo?". Risposta: "Sì. Il processo che sta favorendo nel nostro paese la creazione di grandi gruppi del credito è la garanzia che l'Italia non sarà esautorata un domani dalle fusioni a livello europeo. Dobbiamo stare attenti. C'è da noi una tendenza al calvinismo e all'esaltazione dell'antitrust. Ma c'è anche un problema strategico del paese: alcuni centri di produzione e di pensiero devono rimanere qui".

Da "Tra i giganti europei solo uno o due italiani", in Affari&Finanza 8 aprile 2002;

"Incroci e schieramenti nel Risiko del patto Hdp", il 1°/9/2002, di A. Gr., con un occhiello che recita: "Come si vanno assestando le posizioni dei soci sull'ingresso di Ligresti";

e su *Il Sole 24 Ore*: "Comindustria perno del risiko", in Finanza&Mercati del 28 agosto 2002, di A.I.G..

Nel testo si dice: "Dopo la fusione tra Verona e Novara che ha avviato il riassetto del sistema più volte auspicato dal Governatore Antonio Fazio, tutte le popolari guardano con interesse alla Commercio&Industria che in questa fase rappresenta lo snodo del risiko all'interno della categoria".

Per la new economy si veda: in Panorama del 24/2/2000 l'articolo di Paolo Madron intitolato "Chi gioca al Risiko della new economy".

Per la lotta politica si veda: in *La Repubblica* del 17/1/2001 l'articolo di Mario Calabresi intitolato "Centrodestra all'assalto, Silvio e il Risiko dei collegi".

Va precisato che il rinvenimento nei titoli di giornale è casuale e non deriva da una ricerca sistematica.

risk). C'è solo un cambiamento formale che riguarda la sostituzione della consonante “c” con la “k”, perché in tedesco la lettera “c” è pochissimo utilizzata e la “k” ne svolge le veci. Dalla Germania il termine “risiko” arriva dapprima in Austria e Croazia, dove rimane invariato, e poi a metà del '700 in Ungheria dove acquista la “z”: il gioco in Ungheria si chiama infatti *Rizikò*.

Si può infine osservare che *risicum*, a sua volta derivi da *resecare* e da *rescindere* (tagliare). Naturalmente esistono origini più remote e riconducibili al greco τὸ *risicò* (sorte, destino) ed all'arabo *rizq* (in Egitto il termine designava una tassa in natura che gli indigeni pagavano per il mantenimento delle truppe di occupazione)⁶⁸.

La nostra ricerca ha consentito di chiarire attraverso quali strade il titolo “*Risiko*” arrivi in Italia nel 1968 e certamente all'epoca nessuno poteva prevedere questo interessante corollario linguistico. Se il “nuovo” termine fa oggi parte del linguaggio comune, il merito va alla Giochiclub che lo scelse all'epoca.

⁶⁸ Sui diversi aspetti etimologici si può consultare il dizionario della lingua italiana Cortellazzo-Zolli, Zanichelli editore.

Capitolo secondo

LA STRUTTURA DI RISIKO

PREMESSA

La storia comparata di Risiko ha mostrato come oggi coesistano tre distinte versioni base (americana, europea, italiana) e che quella italiana sia l'unica ad aver conservato i 3 dadi al difensore.

I diversi aspetti regolamentari meritano di essere confrontati al fine di capire quali siano le conseguenze sullo svolgimento delle partite e sul grado di azzardo complessivo che caratterizza il gioco. Anche perché, come si è visto, c'è chi ritiene che la versione italiana sia nettamente superiore a quella internazionale.

Il confronto tra i regolamenti necessita di categorie adatte allo scopo e contestualmente di una definizione accurata del gioco. Sarà così possibile comprendere le motivazioni logiche sottostanti le scelte che gli editori hanno fatto nel corso del tempo. Faremo pertanto uso di concetti messi a punto da due studiosi contemporanei, Giampaolo Dossena e Michel Boutin, ricordando anche un precursore nella classificazione dei giochi poco conosciuto per questo suo contributo e del quale nel 2001 è ricorso il cinquecentenario dalla nascita: Gerolamo Cardano. Infine, si potranno inquadrare in una giusta ottica le innovazioni che vengono suggerite nel capitolo quarto e che vanno nella direzione di valorizzare appieno le potenzialità inesprese di Risiko.

2.1. UN GIOCO DI AMBIENTAZIONE NEL MONDO DELLA GUERRA

In Italia Risiko viene giustamente definito un gioco di *ambientazione*⁶⁹ mentre all'estero, con poche eccezioni, si tende a considerarlo un gioco di *simulazione strategica* tout court, ritenendo prevalente il suo aspetto territoriale-militare su quello astratto: si tratta pur sempre di conquistare il controllo del Mondo concependo idonee strategie e tattiche⁷⁰.

Riassumendo, le differenze nel gioco base sono le seguenti:

l'avvio della partita: in Europa ed in Italia è il mazziere che attribuisce casualmente i territori mediante la distribuzione della carte Territorio, mentre in America sono i giocatori che soggettivamente scelgono uno alla volta i territori;

il numero dei dadi utilizzabili dai giocatori: in Italia sono 6 (3 per parte) mentre in tutto il resto del mondo sono 5 (2 dadi massimo al difensore);

il valore dei Tris: in Italia ed in Europa il concetto di Tris è essenzialmente quello del poker (tre carte uguali), a cui si aggiungono le tre carte diverse, con differenziazione del valore delle combinazioni; mentre in America non è rilevante la

⁶⁹ Sia i giochi di *ambientazione* che quelli di *simulazione strategica* fanno parte della grande famiglia dei giochi di Tavoliere che Giampaolo Dossena (1984), op. cit., definisce e descrive. Osserva Dossena che "alcuni considerano Risiko un gioco di simulazione strategica, un Board War Game. Come detto per Diplomacy, riteniamo corretto considerare Risiko un gioco d'ambiente, ambientato in una guerra mondiale. Il tavoliere è un planisfero". Per chiarire i termini del discorso, Dossena fa i seguenti esempi per i giochi di ambiente: Monopoli è ambientato nella speculazione edilizia, Cluedo è ambientato nelle indagini poliziesche, Diplomacy è ambientato nel mondo della diplomazia, Risiko è ambientato nel mondo della guerra.

I più tipici giochi di tavoliere sono quelli che i francesi chiamano "*giochi di pedine*" quasi tutti per due soli giocatori. Per una trattazione esauriente delle caratteristiche di tali giochi si veda il bel libro di Michel Boutin, op. cit., che esamina le caratteristiche di 57 giochi di pedine. I più famosi sono ovviamente gli Scacchi e la Dama assieme a Backgammon, Reversi, Go, Dama cinese, Stratego ecc. Alcuni dei giochi esaminati da Boutin non sono disponibili in Italia.

⁷⁰ L'inclusione di Risiko tra i giochi di simulazione, criticata da Dossena, è invece proposta dall'americano Bruce Whitehill secondo il quale "Risk divenne uno dei soli due giochi di simulazione bellica territoriale ad essere abbracciato dal largo pubblico dopo la seconda Guerra mondiale (Diplomacy essendo l'altro)", cfr. *American boxed games and their makers*, 1822-1992. Analogamente il francese Jean-Marie Lhote in *Le Dictionnaire des Jeux de Société*. Inoltre, la commistione tra "ambientazione" e "simulazione strategica" venne a suo tempo proposta dalla rivista *Science et Vie* nel numero monografico 124 1978 dedicato ai *Jeux de réflexion*. Nonostante Risiko non venisse analizzato, esso sarebbe stato collocato nei *Jeux thématiques* in compagnia di Stratego, Diplomacy, Monopoli ed altri a sfondo militare-economico, spesso sconosciuti in Italia, come Napoléon à Austerlitz, 1870, Long cours, Les grands a raux, Business, Ecology, Jeu de l'économie, ecc. Infatti, precisando che il termine "tematico" è piuttosto vago, comprendendo giochi più strategici assieme ad altri più tattici, la rivista sarebbe stata propensa a collocare tra i giochi tematici anche quelli di "simulazione storica che appassionano già da moltissimo tempo i giocatori anglosassoni", vale a dire i board war games.

Si distingue nel panorama estero Bruno Faidutti, op. cit., che proprio con riferimento al Super Risk, ad Axis and Allies, chiarisce che anch'esso è un gioco di *ambientazione* e non già di simulazione strategica. Nonostante la sua maggiore sofisticazione, il riferimento esplicito alla seconda guerra mondiale e la durata abnorme delle partite.

combinazione delle carte (uguali o tutte diverse) ed il valore dei Tris è crescente secondo la cronologia di gioco;

la fine partita: in America vince chi conquista tutti e 42 i territori, in Europa ed in Italia vince chi consegue per primo la Missione segreta.

In effetti, è del tutto evidente che Risiko non si riferisca a contesti storici precisi come accade per i war games⁷¹; inoltre le sue regole appaiono banali e semplicistiche rispetto a quelle estremamente sofisticate dei giochi di simulazione strategica. Nonostante sia di facile apprendimento, è tuttavia un gioco di tavoliere più articolato di altri e dunque si presta bene ad alcuni miglioramenti, come testimoniato dalle tante varianti apparse.

Infine, la *querelle* sulla sua classificazione cessa di esistere con la seguente osservazione: alla base di Risiko c'è "l'equivalenza assoluta dei territori e delle armate, che tecnicamente dovremmo chiamare caselle e pedoni" e ciò "dimostra in maniera definitiva" che esso appartiene alla famiglia dei giochi di ambientazione⁷².

2.2. GLI ATTREZZI DI RISIKO

Il tavoliere del gioco, il suo attrezzo *primario*⁷³, è rappresentato in un *planisfero*.

Le pedine di gioco, i suoi attrezzi *secondari*, rappresentano *armate* o eserciti che partono da ambiti territoriali sparsi nei continenti per conquistare imperi o il mondo intero mediante la cattura delle caselle occupate dalle pedine avversarie.

Risiko ha una particolarità rispetto ad altri giochi di tavoliere: ha *due* attrezzi *motori* e non già uno solo. Infatti, il *primo* è rappresentato dalle *carte Territorio* che determinano aleatoriamente lo schieramento iniziale. Il secondo motore è costituito

⁷¹ Scrive Dossena: "fra il 1953 ed il 1962, i Board War Games generano grandi mappe a caselle esagonali che sembrano corrispondere al terreno reale di battaglie famose; le pedine in cartoncino contrassegnate da cifre e simboli vari sottostanno a regole iperscacchistiche". I Board War Games, cioè i giochi di *simulazione strategica*, sono giochi ad altissimo livello di sofisticazione: "Ogni Board War Game è corredato da un opuscolo di premessa storica che può essere un libro, da metterci un giorno a leggerlo tutto. Letto il libro, per giocare certi Board War Games, ci vuole un fine settimana intero o poco meno o poco più.", op. cit. pag: 165-166.

Tornando a Risiko, Sergio Valzania osserva in *Strategia e tattica nel Risiko*, Sansoni 1985: "Lo scenario bellico è solo lo spunto per la fantasia, non la base dalla quale il creatore è partito per individuare tecniche e meccanismi tesi a riprodurre nei minimi particolari, o comunque con buona approssimazione, le dinamiche di una guerra mondiale". Il testo di Valzania è completo ed esemplare per chiarezza ed andrebbe utilizzato nelle scuole per insegnare a scrivere una dissertazione. Ciò riconosciuto, non si può tacere un limite: professa una fede eccessiva nel gioco italiano a 6 dadi. Nonostante abbia accuratamente analizzato moltissimi aspetti del gioco, Valzania ha trascurato di comparare gli effetti dei lanci di 5 e 6 dadi, venendo così meno al principio della Fisica sperimentale, enunciato da Lord Kelvin, secondo il quale *si conosce solo ciò che si può misurare*. Purtroppo, il bel libro di Valzania è da tempo esaurito. Alcuni concetti, molto utili per imparare a giocare bene, sono riportati nel paragrafo 4 dell'appendice.

⁷² Valzania, cit., "Il tabellone di Risiko è una scacchiera con caselle dalle forme particolari e dai nomi originali, caratterizzata inoltre da alcune zone privilegiate; non si tratta di una mappa".

⁷³ Le definizioni esaurienti degli attrezzi dei giochi di tavoliere sono riportati in Dossena (1984).

dai *dadi*.

Se si riflette sui due attrezzi motori, ci si accorge che solo il *primo* attrezzo è veramente *indispensabile*: se lo eliminassimo la posizione di partenza non sarebbe più determinata aleatoriamente ed il gioco perderebbe di interesse.

Al contrario, e paradossalmente, i *dadi* potrebbero essere *eliminati* e comunque il gioco si potrebbe svolgere. Si tocca qui un aspetto fondamentale e peculiare di Risiko che, contrariamente alla totalità dei giochi tipici di tavoliere (Dama, Dama cinese, Scacchi, Stratego ecc.) ha le caselle sempre tutte occupate dalle armate/pedine⁷⁴.

Ergo, in Risiko, i dadi sono utilizzati per decidere aleatoriamente se certe pedine possono muoversi oppure no. Se volessimo eliminare la componente aleatoria, gli scontri potrebbero essere risolti per "*differenza semplice*" tra cumuli di pedine contrapposte, stante il fatto che il giocatore dichiara di voler attaccare piuttosto che rimanere statico dove si trova. La cattura per "*differenza semplice*" è sempre possibile grazie alla dote iniziale ed ai meccanismi di rinforzo⁷⁵. Nel Risiko privo di dadi non accadrebbe più che la fortuna possa capovolgere la strategia: in questo caso il gioco diventa una vera e propria esercitazione militare e la sua natura di gioco di tavoliere strategico-astratto verrebbe esaltata al massimo.

All'atto pratico, il lancio dei dadi rappresenta una scelta tecnica imprescindibile perché Lamorisse volle introdurre, oltre alla distribuzione casuale dei territori, un elemento di aleatorietà assoluta: *anche* uno scontro con forze palesemente favorevoli può essere perso dall'attaccante⁷⁶; esattamente come accade in una battaglia vera dove non necessariamente prevale l'esercito numericamente più forte, pur ammettendo una comparabilità qualitativa delle forze militari in campo⁷⁷. I dadi

⁷⁴ Tra i 57 giochi di pedine esaminati da Boutin nel suo libro, l'unica eccezione al concetto di tavoliere semi-occupato è rappresentata da *Press Up* (cfr. op. cit.) ove il tavoliere quadrato di 49 caselle è occupato inizialmente da altrettante pedine. In quel contesto "l'obiettivo del gioco consiste nel ritirare tutte le pedine dal tavoliere ovvero di ritirarne il massimo possibile se il gioco si blocca". Ergo, dal momento che il tavoliere è *tutto pieno* l'obiettivo è quello di *svuotarlo*. Ad un inizio opposto alla norma, corrisponde un esito altrettanto opposto.

⁷⁵ Con pochi accorgimenti illustrati nel paragrafo 4.10., Risiko può essere giocato senza dadi: in questo caso chi "muove per occupare" una casella lo fa con la *certezza* dell'eliminazione delle pedine avversarie, esattamente come accade nella dama e negli altri giochi di pedine. Il lancio dei dadi rappresenta pertanto l'*incertezza* della mossa dell'attaccante, non certo quella del difensore che subisce l'iniziativa dell'avversario.

⁷⁶ Nel paragrafo 1.1., si è visto come nel testo del brevetto del 1954 la *disposition principale* concernesse un "dispositivo casuale" che risolveva univocamente ogni scontro.

⁷⁷ In Risiko le forze in campo sono tutte *qualitativamente* identiche. È questo un ulteriore elemento di diversità con i war game. Infatti, come ricorda Dossena: "I Board War Games mettono a disposizione dei giocatori armi truppe e mezzi di rifornimento minuziosamente corrispondenti a quelli reali in valore di massa, capacità di movimento, autonomia, potenza di tiro, eccetera", op. cit.. Il primo esempio di "war game" ideato come una esercitazione a tavolino per i militari è probabilmente costituito dalla "pubblicazione in Gran Bretagna nel 1782 del primo sapiente libro di tattica navale, scritto per di più non da un ufficiale di Marina, ma - caso poi destinato a ripetersi - da un civile, lo scozzese John Clerk, appassionato di giochi navali da tavolo e di modellismo (*An essay on naval tactics*, Edimburgo, 1782). La novità delle teorie di Clerk stava nella contestazione allo schematismo e all'immobilismo delle norme tattiche correnti (le "fighting instructions") che, come abbiamo detto, fin dal XVII secolo imponevano in combattimento la rigida osservanza della linea di fila. Il pensatore scozzese invece raccomandava una maggiore duttilità in battaglia, al fine di concentrare il fuoco su una parte della formazione nemica anche a costo di frazionare la propria tradizionale linea di

potrebbero dunque non esistere, come in quasi tutti i giochi di pedine, ma sono un elemento *peculiare* di Risiko per precisa scelta del suo ideatore.

Va osservato che, in genere, nei war game, proprio per rispettare l'esito delle vicende storiche, una volta determinato il rapporto quantitativo tra attaccante e difensore, il lancio del dado può o confermare, o accrescere o diminuire le perdite dei contendenti prestabilite in una "Combat results table" nota a priori. Pertanto, l'elemento di aleatorietà esiste anche nei giochi di simulazione strategica ma solo come elemento che può *alterare in parte* il risultato. In Risiko, invece, ciò che è conosciuto a priori è unicamente l'ammontare delle perdite scaturenti dal lancio dei dadi, che coincide col numero di dadi lanciati dal difensore, ma non già la loro ripartizione precisa tra attaccante e difensore. *La variabilità dei risultati è totale in qualsiasi scontro, piccolo o grande che sia.*

2.3. ALTRE PECULIARITÀ

Definiti gli attrezzi di Risiko, vanno naturalmente menzionate altre peculiarità che ben conosciamo: le regole del lancio dei dadi⁷⁸; i tre meccanismi di rinforzo che fanno sì che "il numero di armate ingaggiate dai giocatori sia crescente nel corso della partita"⁷⁹; l'esistenza nel gioco europeo di obiettivi segreti. Quest'ultimo aspetto

fila, il che era ritenuto allora un serio motivo di deferimento alla corte marziale. Il volume di Clerk, come era prevedibile, venne accolto con dispetto negli ambienti più tradizionalisti della Royal Navy, ma con entusiasmo dalle nuove leve della Marina inglese e dalle menti più limpide negli alti gradi, tra cui gli ammiragli Howe, Rodney, Jervis e infine Nelson, che ne avrebbero poi tratto spunto per le loro imprese", Alberto Santoni, *Da Lepanto ad Hampton Roads: storia e politica navale dell'età moderna (secoli XVI-XIX)*, Mursia 1990, Milano.

Pochi lustri dopo comparve in Germania il Kriegspiel di cui venne dotato ciascun battaglione dell'esercito prussiano. Su questo si veda la nota (119).

⁷⁸ A suo tempo Valzania aveva osservato che l'utilizzo dei dadi per decidere l'esito delle battaglie avviene "con una tecnica di confronto assolutamente nuova: per scontro diretto e non per somma", op. cit.. Nel 1983 anche Michael Keller, op. cit., aveva osservato che "Risk risolve gli attacchi con un sistema di lanci di dadi che è unico nei giochi di guerra".

⁷⁹ La disponibilità tendenzialmente crescente di armate è sottolineata da Jean-Réné Vernes che la introdusse. È ora interessante riportare il pensiero di Vernes su *La Conquête du Monde* al di là di quanto già conosciamo: "le idee originali sono due. In primo luogo, si tratta di un gioco strategico di tavoliere, ma, contrariamente a ciò che accade negli altri giochi del genere, Scacchi, Dama, Go, ecc., le caselle non sono identiche e geometriche, ma consistono in porzioni dei cinque continenti (o dei sei continenti se si distinguono le due Americhe), ritagliate su un planisfero e corrispondenti nei limiti del possibile alle frontiere politiche reali. In secondo luogo, il numero delle "armate" utilizzate dai giocatori è crescente nel corso della partita. Non c'è dubbio che tale principio non sia completamente nuovo, dal momento che lo troviamo già nei giochi *d'alignment* (come ad esempio Moulin o Morpion) e nei giochi di accerchiamento (Go), ma senza dubbio si tratta del suo primo utilizzo nei giochi strategici "a presa". (...) L'esperienza mostra come la prima regola abbia soprattutto un significato estetico, ma che finisce col rappresentare un vantaggio non trascurabile per il piacere del gioco: è più divertente giocare sulla carta del mondo piuttosto che su uno spazio astratto. La seconda regola, che ad un'osservazione superficiale può apparire la meno originale, crea in realtà delle combinazioni di situazioni del tutto nuove nei giochi strategici", *Jeux et sports*, pag. 420-421, "Encyclopedie de la Pléiade", Gallimard 1967, a cura di Roger Caillois.

fa sì che “rispetto agli elementi noti ai partecipanti al gioco, Risiko è un gioco a informazione parziale. Tutto quanto accade sulla plancia è a conoscenza completa dei giocatori; segreti sono invece gli obiettivi e le carte Territorio che ciascuno ha in mano. La prevalenza va però decisamente alla parte scoperta del gioco, dato che ogni soluzione viene dalla posizione delle armate sul tabellone ed è sempre possibile controllare, con relativa sicurezza, la situazione degli avversari valutandone il livello di avvicinamento ai vari obiettivi finali inclusi nelle carte, che non sono poi moltissimi”⁸⁰.

Se tiriamo le fila di quanto detto, si può concludere che Risiko è *un gioco di ambientazione ad informazione parziale e con un meccanismo tendenziale di crescita delle pedine a disposizione*.

La terre est ronde!

Con riferimento al suo tavoliere, emerge anche un'ultima peculiarità da tutti trascurata forse perché troppo evidente: il suo tavoliere, proprio perché è un *planisfero*, diventa “aperto” nella sommità dei suoi lati verticali conferendo a Risiko **un grado di libertà** che nessun altro gioco di tavoliere prima di lui possedeva⁸¹. Sicché, nonostante il planisfero sia un attrezzo bidimensionale, come la damiera (o la

⁸⁰ Valzania, op. cit.. In termini generali, si potrebbe dunque concludere che i giochi di tavoliere come la Dama, gli Scacchi, Monopoli, ecc., sono giochi ad informazione totale. Diverso è il discorso per i giochi di carte che sono in genere giochi ad informazione zero all'inizio (fase della distribuzione) e poi crescente. Come vedremo nel paragrafo 2.6. il criterio dell'informazione “completa/incompleta” è una categoria cruciale per classificare i giochi di tavoliere.

⁸¹ Nel tavoliere di Risiko è possibile passare *da sinistra a destra* e *da destra a sinistra* nell'estremo superiore del tavoliere: Alaska e Kamchatka sono collegati via mare. Questo perché, come si osserva con levità nel testo delle regole francesi, *la Terre est ronde!* In base a quanto si è visto nel capitolo primo, si può sostenere che Lamorisse avesse previsto nel suo gioco la possibilità di spostarsi ovunque per mare utilizzando una flotta e dunque possiamo dire che i lati destro e sinistro del tavoliere erano in toto idealmente collegati. È in pratica quanto accade in *Axis&Allies* del 1984.

Per capirsi, è come se i lati del tavoliere degli scacchi o della dama (ad esempio quelli che congiungono i vertici da dove partono le pedine) fossero idealmente connessi in una certa casella e quindi un pezzo qualsiasi potesse “uscire” dal lato di sinistra e “rientrare” con una mossa da quello di destra! L'idea geniale di “collegare” i lati opposti del tavoliere è stata poi ripresa in altri giochi. L'esempio più evidente è *Axis and Allies* che utilizza un planisfero identico a quello di Risiko come terreno di scontro (ottenuto però tagliando in due l'America del Nord che compare così nei due lati verticali), ma anche *Shogun* ambientato nel Giappone medioevale ove gli estremi laterali delle isole sono collegati da rotte marittime, interne però al tavoliere. In quest'ultimo caso, non è certo la rotondità della terra ad autorizzare i collegamenti “tra estremi”, bensì il fatto che il gioco è ambientato in un arcipelago e dunque la finzione è legittima oltre che possibile. Nella quasi totalità dei videogiochi, da Pacman in poi, uscire da destra e rientrare a sinistra è invece un luogo comune. Oggi nessun giocatore di Risiko di età inferiore ai vent'anni si sorprende per questo grado di libertà.

Va infine ricordato che alla fine degli anni settanta la Editrice Giochi pubblica *il Corsaro Nero*, ispirato all'omonimo film di Sergio Sollima del 1976 con Kabir Bedi e Carole André, tratto dal romanzo di Emilio Salgari (1899). Questo gioco utilizza un tavoliere di 20 x 20 caselle ed applica il principio della rotondità della Terra a tutte le caselle di confine dei quattro lati. Dicono le regole: “I bordi esterni della plancia non costituiscono un limite fisico per il movimento delle navi; arrivando ad un bordo la nave lo può oltrepassare nella stessa mossa, rientrando automaticamente dalla casella opposta (questo fatto si spiega e si giustifica con la rotondità della Terra; la nave che rientra deve rispettare la stessa direzione di vento che seguiva al momento dell'uscita)”. Il che, applicato a una regione limitatissima anziché al mondo, suona eccessivo.

scacchiera), ciò che esso rappresenta consente di “uscire” da nord nord-est e di rientrare da nord nord-ovest, e viceversa.

Le implicazioni scaturenti dal “grado di libertà” sono enormi e tali da rendere inconfondibile Risiko. Il collegamento descritto è visibile immediatamente grazie al “disegno” del planisfero quale si è consolidato nella storia della cartografia europea (il binocolo all'interno del quale sono disegnati i continenti, con la coppia delle Americhe nell'occhiale di sinistra). Ma se ipotizziamo per un attimo un diverso disegno del planisfero che abbia la coppia delle due Americhe nell'occhiale di destra, come spesso si vede nei planisferi americani denominati Pacific centered map, ci accorgeremmo che è la sfericità della terra a consentire anche il collegamento est-ovest tra Africa ed America del Sud che, se volessimo essere pedanti, rappresenta una distanza molto maggiore del primo sul pianeta. Ergo, se gli occhiali del planisfero venissero invertiti, e dunque il disegno del tavoliere fosse presentato in maniera diversa da quella che abitualmente conosciamo in Europa, ci accorgeremmo che il collegamento “all'equatore” tra continenti che non confinano fa parte anch'esso del precedente grado di libertà: in questo secondo caso la damiera/scacchiera avrebbe un collegamento esterno a metà circa dei suoi lati verticali⁸².

Ora, entrambi i collegamenti descritti, derivano concettualmente dalla *sfericità* della Terra, posto che essa sia stata scelta come terreno di gioco.

È questo l'aspetto di *assoluta genialità* del suo ideatore che conferisce a Risiko un qualcosa che altri giochi di tavoliere, pur simili per struttura ludica, non hanno e non potranno mai avere. Senza questi collegamenti, possibili grazie alla sfericità della Terra, Risiko si trasformerebbe in una sequenza di “*cul de sac*” e le partite sarebbero molto più scontate perché bloccate e ripetitive: i continenti confinerebbero solo via terra, o tramite “rotte marittime interne”, tra Europa ed America del Nord e tra Asia ed Oceania, per cui se dal Congo volessimo andare in Perù dovremmo fare prima tutto il giro dell'Europa e del Nord America. Non ci riusciremmo.

Il globo terracqueo come luogo di scontro è stato decisivo nell'ideazione del gioco e rappresenta l'elemento di unicità che non può essere “trasformato” senza distruggere la sua armonia⁸³. E la “globalizzazione” non c'entra nulla con la felice

⁸² Nel planisfero con l'oceano Pacifico al centro, il collegamento Brasile - Nord Africa apparirebbe come una linea tratteggiata che esce dal bordo di sinistra e rientra da quello di destra. Tornando al planisfero di Risiko, la “distanza” tra due regioni qualsiasi del globo può essere misurata con approssimata semplicità dai fusi orari. Ora, tra Kamchatka (Asia) ed Alaska (America del Nord) la “distanza” è inferiore a 0,3 fusi orari mentre tra Nord Africa e Brasile è un po' più di due fusi orari. Inoltre, come si vede dalle carte satellitari pubblicate da *National Geographic*, o da un qualsiasi atlante ben fatto, la distanza effettiva tra Gran Bretagna ed Islanda è molto maggiore di quella esistente tra Africa e Sud America.

⁸³ In altri termini, Risiko non avrebbe mai avuto il successo che gli è arriso se fosse stato ambientato dal suo ideatore in uno spazio territoriale più circoscritto ove la sfericità della Terra fosse stata irrilevante ai fini del “tavoliere”. Su questo punto il dissenso con Valzania è radicale ed i flop di *Castle Risk* e di *Risiko Più*, ambientati in Europa, lo stanno a dimostrare.

Il “mondo” di Risiko può invece essere utilmente completato con un terzo collegamento “esterno”: ai collegamenti marittimi a Nord ed all'Equatore può ben corrispondere un collegamento a Sud sempre tra i lati esterni del planisfero. A

intuizione che il suo ideatore ebbe e seppe materializzare con semplicità⁸⁴.

2.4. FORTUNA ED AZZARDO

A questo punto prorompe una domanda: la presenza dei dadi che, rappresentando l'attrezzo *motorio* del gioco, sono indispensabili per decidere l'esito degli scontri, condiziona lo svolgimento delle partite? Più in generale, il “caso” ha o no un ruolo preponderante, o comunque imprescindibile, nelle partite?

Gli aspetti mediante i quali la “fortuna” in senso lato assume un grande ruolo nel Risiko italiano ed europeo sono ben quattro: oltre ai dadi ci sono anche le Missioni, i Tris e soprattutto la distribuzione iniziale delle carte Territorio. Ben diversa è la situazione del Risiko americano ove nella versione base non esistono le Missioni ed all'inizio c'è la scelta soggettiva del territori.

È dunque evidente che per dare una risposta appropriata i diversi aspetti vadano tra loro separati in modo tale da poter passare da un concetto di “rischio puro”, e del tutto imprescindibile, ad uno di “rischio calcolato” che caratterizza tanti giochi.

Se riferiamo il termine *azzardo* al lancio dei dadi è possibile individuare un gioco che è in genere classificato come di “*puro azzardo*”: il gioco dell'Oca⁸⁵. Accanto al gioco dell'Oca troviamo - un po' paradossalmente - Monopoly nel quale i giocatori per muoversi sul tavoliere devono tirare due dadi (da sei punti) e sommarne il risultato. È stato a suo tempo osservato che, rispettando il lancio dei due dadi e tenendo conto delle caratteristiche di alcune caselle che automaticamente rimandarlo ad altre, 10 delle 40 caselle del tavoliere vengono occupate dalle pedine dei giocatori molto più frequentemente delle rimanenti 30: in questo caso i dadi, che costituiscono l'attrezzo motorio in un gioco a “circolazione infinita”, finiscono con l'*indirizzare inevitabilmente la partita*⁸⁶. È per questo motivo che Monopoly si ritrova di fatto

questo punto il tavoliere di Risiko diverrebbe perfetto, senza essere banalizzato. Questo nuovo collegamento “esterno” sul tabellone (che corrisponde al terzo collegamento marittimo tra continenti) avrebbe una lunghezza di circa 8 fusi orari. Si veda al riguardo il capitolo quarto e la Scheda strategica che riporta il collegamento tra Australia orientale ed Argentina.

⁸⁴ Oggi è facile ragionare con l'abusato termine di “globalizzazione”, progressivamente in voga dall'inizio degli anni '90, ma non era così a metà degli anni '50 nonostante la fine della seconda guerra “mondiale” fosse dietro l'angolo. Trent'anni prima c'era già stata un'altra guerra mondiale e a nessuno era venuto in mente di ideare un gioco “mondiale”. Per non parlare dell'economia che era divenuta globale già tanto tempo prima.

⁸⁵ Osserva Michel Boutin, op. cit., “I giochi di pedine di puro azzardo sono meno popolari dei giochi di lotteria come ad esempio il lotto. Il gioco dell'Oca è il migliore rappresentante di questa categoria di giochi. I giocatori devono semplicemente applicare i risultati di un dado per far avanzare la loro pedina. Ciò nonostante l'interesse del gioco non è trascurabile: giocarlo con dei bambini è sempre estremamente piacevole sul piano relazionale. Il gioco dell'Oca rappresenta spesso anche un supporto iconografico che riporta tutti i grandi avvenimenti di una società”.

⁸⁶ Questa conclusione è espressa con grande chiarezza da Maxine Brady, op. cit., e si basa sullo studio condotto dal matematico americano Irvin R. Hentzel. Com'è noto le caselle sono in complesso 40 ed è obbligatorio partire da quella del Via (la numero 40). Poiché per muoversi i giocatori devono lanciare 2 dadi sommando i punteggi, le frequenze del

vicino alla situazione esistente nel gioco dell'Oca, nonostante la sua raffinatezza estrema. Se oggi, a 67 anni dalla sua nascita, utilizzassimo un solo dado a 12 facce per muoverci sulle caselle delle strade di Milano (la città a cui si è ispirata l'edizione italiana) il condizionamento descritto sparirebbe. Rimarrebbero quelli rappresentati da alcune caselle particolari, che non fanno riferimento a contratti, ma questo è tutt'altra cosa⁸⁷.

In Risiko, però, il discorso dei dadi è più complesso dal momento che esso tocca un aspetto cruciale che, come si è visto, differenzia il gioco italiano da quello adottato nel resto del mondo. Sui dadi di Risiko in quanto tali si tornerà tra un attimo.

Se invece utilizziamo il termine *fortuna* per analizzare altri aspetti del gioco, vediamo che nella versione europea di Risiko la problematica “fortuna/sfortuna” debba essere analizzata in relazione al *mix* con il quale si combina la distribuzione iniziale dei territori con la Missione da conseguire. Nel contesto europeo l'esito finale della partita è molto spesso condizionato proprio perché vi è una grande componente di casualità che discende dalla *peculiare combinazione* tra distribuzione iniziale dei territori, tramite la distribuzione delle carte Territorio, e della carta Missione tra i diversi giocatori.

Sullo sfondo della combinazione “favorevole/sfavorevole” dei due elementi si associano poi i dadi *nell'arco dell'intera partita*, i quali - nel gioco europeo possono solo accentuare o affievolire o lasciare immutato il mix iniziale, mentre - nel gioco italiano possono anche arrivare a *condizionarlo*. Come si vedrà, il fatto che sulla posizione di partenza dei giocatori ci sia per definizione “informazione”, grazie alla plancia, paradossalmente aggrava la problematica Territori/Missione. A colpo d'occhio è immediatamente individuabile il più debole a prescindere dalla Missione segreta: colui che ha i territori più sparpagliati, e dunque meno difendibili, e/o meno pregiati.

punteggio complessivo risulteranno molto diverse tra loro: il numero 1 ha probabilità zero di verificarsi; il numero 2 ed il 12 hanno 1/36 di probabilità mentre il numero 7 ha 1/6 di probabilità (gli altri numeri hanno probabilità intermedie, a coppia). In Monopoli l'utilizzo di 2 dadi invece di 1 finisce con l'attribuire un maggior "rendimento e dunque valore di mercato" alle caselle che saranno occupate più di frequente. Le 10 caselle più frequenti corrispondono ai seguenti numeri di percorso: 24 (largo Colombo), 40 (il Via), 25 (Stazione Nord), 20 (posteggio gratuito), 18 (Corso Raffaello), 19 (piazza Dante), 5 (Stazione Sud), 16 (via Verdi), 28 (Società acqua potabile), 15 (Stazione Ovest); si noti che 6 caselle delle 10 considerate hanno numero pari e che tre su quattro di quelle con numeri dispari sono "multipli" di 5, oltre al 20 che è un altro multiplo. Si può pertanto concludere che l'azzardo incide pesantemente sul gioco e, anche ammettendo che i giocatori siano pienamente coscienti della sproporzione nelle frequenze, essa influenzerà inevitabilmente la strategia generale del gioco. I due dadi di Monopoly si collegano logicamente al gioco di azzardo americano "Seven - Eleven" nel quale chi gioca vince le scommesse sul tappeto se fa appunto 7 o 11 lanciando due dadi.

⁸⁷ La logica dell'attrezzo motorio di Monopoly è portata alle estreme conseguenze in un bellissimo gioco pubblicato nel 2000 dalla Edilstampa s.r.l. per conto dell'ANCE (Associazione nazionale costruttori edili): *Costruendo, il grande gioco delle opere edili in Italia*. Il tavoliere in questo caso comprende due percorsi: il primo è stile Monopoly ed ha 44 caselle; il secondo ha 54 caselle a spirale. Ogni volta che i giocatori fanno 7 con i due dadi, che è il numero più probabile, prendono una carta "risorse" che alimenta il gioco. L'ideazione del gioco è di Antonello Lotronto ed Alfredo Martini.

In Europa, invece, si tende a considerare come un tutt'uno la componente dei “dadi” con la problematica “Territori/Missione” e, pertanto, è invalsa la tesi che la fortuna abbia, *tout court*, un ruolo eccessivo, anche considerando il sorteggio del posto nel turno di gioco, che può diventare cruciale nella calata dei Tris⁸⁸.

Secondo gli scriventi, il superamento definitivo del problema della fortuna/sfortuna senza stravolgere gli aspetti basilari del gioco, può avvenire solo con l'adozione del *Buio* all'inizio della partita. L'accorgimento, oltre a valorizzare un suo elemento strutturale - le carte Territorio - fa sì che Risiko *Al Buio* diventi una sorta di “*anello mancante*” tra i giochi di ambientazione e quelli di simulazione strategica, non perdendo la fondamentale caratteristica dei primi che è la giocabilità. Una buona partita di Risiko non deve durare più di 1-1,5 ore.

2.5. IL RUOLO DELL'AZZARDO IN ITALIA: PARTITA A 6 O A 5 DADI?

Agli italiani il gioco a 6 dadi appare ovvio, più naturale, più logico, rispetto a quello a 5 dadi esistente negli altri 31 paesi del mondo: attaccante e difensore se vogliono, e possono, sono in grado di lanciare il medesimo numero di dadi nei diversi scontri. Questa opinione è molto diffusa ed anche Valzania, a suo tempo, si è schierato incondizionatamente a suo favore⁸⁹. Pertanto, quando accade che nostri

⁸⁸ Già nel 1972 Barry Buzan, op. cit., aveva osservato che uno dei pregi di Risk è “coniugare con successo il tradizionale elemento della fortuna - il lancio dei dadi - con gli elementi di strategia che si trovano nei giochi militari”, tuttavia nel gioco “la fortuna può troppo facilmente capovolgere la strategia e dunque il gioco non è adatto ad essere inteso come una vera e propria esercitazione militare”. Analogamente Lew Pulsipher, il cui articolo è riportato nel capitolo terzo, aveva osservato nel 1979 che “Uno dei difetti di Risk è la forte presenza della fortuna”, in *More fun with Risk, Games&Puzzles* n. 73.

Nel 1980 in Italia, Marco Donadoni, op. cit., aveva osservato come “L'eccessiva influenza della fortuna, in alcune fasi del gioco, non sempre permette di ottenere gli effetti programmati da una pur intelligente condotta tattica”.

Secondo Owen Lyn (autore del noto sito FAQ di Risk riportato in www.gilwood-cs.dsl.pipex.com) “la versione alla quale sono abituato a giocare utilizza le carte per distribuire i territori, ma certo essa può essere considerata come troppo soggetta alla fortuna. Se, al contrario, i giocatori scelgono uno alla volta i territori questo elimina la fortuna precedente ma finisce comunque con il dare un certo vantaggio a colui che casualmente inizia per primo. L'importanza di un buon avvio di partita è qualcosa di cui il gioco di Risiko soffre in quanto tale. Non sono al corrente di un modo per iniziare il gioco che davvero risolva il problema”.

Sulla stessa lunghezza d'onda è il francese Vincent Calame che, in una presentazione di Risk sul sito www.jeuxdesociété.fr scrive: “Risk ha delle regole semplici ed in ciò consiste il suo fascino. La soluzione dei combattimenti, ad esempio, non richiede alcun calcolo particolare. I suoi due limiti sono il ruolo preponderante della fortuna e l'assenza di parecchi livelli di gioco”. Le diverse opinioni in materia sono efficacemente sintetizzate da Bruno Faidutti nel suo articolo citato: “Certamente, la fortuna è molto spesso padrona del gioco, sia che si tratti dei combattimenti o, all'inizio della partita, della ripartizione iniziale dei territori e degli obiettivi”. Faidutti è l'unico, che si sappia, che cita esplicitamente quello che nel testo è chiamato il *mix* carte Territorio/carta Missione.

⁸⁹ Nel 1985 Valzania ha sostenuto la superiorità del gioco a 6 dadi scrivendo che quando nel 1973 “il difensore è stato fornito del terzo dado” ciò ha rappresentato “un sensibile passo avanti” rispetto all'edizione americana del 1963 (op. cit.). Va ricordato per onestà, che nel 1985 Valzania non conosceva tutta la storia di Risiko.

giocatori scoprono il Risk internazionale allo stupore per l'inattesa novità subentra poi l'autoconvincimento che la regola italiana sia in qualche modo *superiore*: ma ciò è frutto più della consuetudine di gioco che non di una seria riflessione sul problema sotteso.

Infatti, nel considerare questo basilare aspetto di Risiko, ci si dimentica che il meccanismo che determina la risoluzione degli scontri è composto da due regole distinte:

a) la *comparazione diretta dei dadi* (il più alto numero dell'attaccante viene raffrontato al più alto numero del difensore, ecc.);

b) nelle situazioni di parità di punteggio *prevale sempre il difensore*.

La seconda regola ha una conseguenza ovvia: *fa pendere inequivocabilmente a vantaggio del difensore*, in qualunque scontro grande o piccolo che sia, il piatto della bilancia dei risultati, dal momento che egli ha una possibilità in più dell'attaccante.

Nel gioco a 5 dadi ideato dagli americani, invece, il vantaggio strutturale del difensore tende a zero senza però *mutare di segno* in maniera vistosa e dunque ribaltarsi nel suo contrario. Ergo, paradossalmente per gli italiani, è il gioco a 5 dadi ad essere *tendenzialmente equo* considerando assieme tutte le tipologie di lancio dei dadi che capitano in una partita e non già il contrario!

Ci si deve pertanto chiedere: l'opportunità in più che il difensore ha nel gioco italiano di quanto farà pendere la bilancia dei risultati a suo favore?

COSA DICE LA COMPARAZIONE DEI LANCI DI DADI

Nei siti Internet dedicati a Risiko sono disponibili le matrici che forniscono le probabilità favorevoli all'attaccante nel gioco a 5 dadi ed in quello a 6, a seconda delle forze in campo⁹⁰. La consultazione di queste matrici non è però sufficiente di per sé a rispondere al nostro quesito. Ci si deve spingere oltre raffrontando direttamente “sul campo” i due giochi per la parte nella quale differiscono. Per capire di quanto la bilancia penda a favore del difensore nel gioco italiano si deve condurre un esperimento che ciascun lettore potrà ripetere facilmente.

Preliminarmente è opportuno puntualizzare che negli scontri decisi con il lancio di 1 o 2 dadi per parte le regole di Risiko comportano le seguenti probabilità:

⁹⁰ In appendice sono riportate le indicazioni dei siti americani ed italiani ove sono disponibili le matrici. Le prime riflessioni sul calcolo delle probabilità in Risk sono apparse sulla rivista *Games&Puzzles* a metà degli anni settanta e vengono sistematizzate da Michael Keller il cui articolo è ampiamente riportato in appendice.

- a) l'attaccante perde attorno al 61% delle armate;
- b) il difensore perde attorno al 39% della armate.

Ergo, posto uguale a 100 il numero di armate perse dal difensore, l'attaccante ne perde circa 156. Questo è uno scarto incompressibile, niente affatto trascurabile ed esiste in un qualsiasi contesto di gioco (internazionale o italiano).

L'esperimento è il seguente. Negli scontri decisi con lancio di 3 dadi per parte in Italia e di 3 dadi contro 2 all'estero, l'analisi deve essere condotta in modo tale da poter *raffrontare direttamente* i due giochi. In altri termini, si deve prima procedere al lancio di 3 dadi per l'attaccante contro 2 del difensore (gioco internazionale) e poi, fermi restando i risultati acquisiti (cioè i numeri osservati nei 5 dadi lanciati), procedere al lancio del terzo dado per il difensore, come nel gioco italiano, ed osservare il cambiamento dei risultati. È questa la sola strada metodologicamente corretta per confrontare le due prassi. Vediamo l'esito finale della sperimentazione il cui dettaglio è riportato in appendice.

100 lanci di dadi per parte

A) Gioco internazionale: attaccante con 3 dadi e difensore con 2; pedine eliminate 200

Perdite dei giocatori:	Attaccante	94 (47,0 %)	Difensore	106 (53,0%)
------------------------	------------	-------------	-----------	-------------

B) Gioco italiano: attaccante con 3 dadi e difensore con 3; pedine eliminate 300

Perdite dei giocatori:	Attaccante	190 (63,3%)	Difensore	110 (36,7%)
------------------------	------------	-------------	-----------	-------------

Come si constata, considerando un numero di lanci che rappresentano almeno 3-4 partite diverse per una coppia di giocatori, i risultati sono sorprendenti. Mentre nel gioco italiano le perdite dell'attaccante sono analoghe a quelle osservate con i tiri di 2 dadi o di 1, nel gioco internazionale esse sono radicalmente diverse. Nel gioco internazionale l'attaccante risulta avvantaggiato rispetto al difensore nella misura del 12% circa (pressappoco 1/8).

Ora, ciò che conta è la *comparazione diretta* degli esiti dei *due meccanismi*. Nel gioco italiano, una volta capito che le probabilità attese sono identiche a quelle osservate lanciando 2 dadi o 1 solo, se ipotizziamo che ciascun contendente abbia a disposizione 100 pedine, si osserva che l'attaccante italiano avrebbe desistito, per esaurimento di pedine, al 52° lancio ed il difensore sarebbe rimasto a quel punto con 44 pedine sul terreno, (cfr. la tabella riportata nel paragrafo 2 dell'appendice).

Nel gioco internazionale, invece, l'attaccante al 96° lancio sarebbe entrato nel territorio avversario con 8 pedine.

Un rovesciamento così netto dei risultati dei due metodi dipende dal fatto che quando il difensore tira il terzo dado, esso può *sconvolgere la precedente gerarchia* di risultati e quindi incidere pesantemente sulle perdite dell'attaccante. In altri termini, l'arrivo sul campo del terzo dado riporta le probabilità di perdita dell'attaccante esattamente al livello osservato con lanci di 2 od 1 dado per parte.

L'effetto sconvolgente del terzo dado per il difensore è ben sintetizzato dalla seguente osservazione: le 100 pedine in più che vengono eliminate nel gioco italiano, rispetto a quello internazionale, giacché il difensore lancia 3 dadi, si distribuiscono per il 96% all'attaccante e per il 4% al difensore!! L'irrompere sulla scena del terzo dado è *micidiale*: nulla rimane come prima. Metaforicamente è come se, chi in Italia volesse giocare con i 5 dadi, alla vigilia di ogni lancio spontaneamente eliminasse una propria pedina dal gioco perché deve “pagare pegno”. Il ruolo svolto dal terzo dado del difensore appare in maniera esplicita nel prospetto seguente.

Dettaglio dei risultati

A) Gioco internazionale

			Attaccante			Difensore		
pedine perse	numero di lanci	pedine totali perse		numero di lanci	pedine totali perse			
0	37	-		31	-			
1	32	32	34,0%	32	32	30,2%		
2	31	62	66,0%	37	74	69,8%		
totale	100	94		100	106			

A) Gioco italiano

			Attaccante			Difensore		
pedine perse	numero di lanci	pedine totali perse		numero di lanci	pedine totali perse			
0	14	-		37	-			
1	19	19	10,0%	30	30	27,3%		
2	30	60	31,6%	19	38	34,5%		
3	37	111	58,4%	14	42	38,2%		
totale	100	190		100	106			

Se esaminiamo in dettaglio la distribuzione delle perdite, si vede come nel caso dei 5 dadi la probabilità che i giocatori hanno di perdere 0, 1, 2 pedine sono abbastanza simili tra loro con, ovviamente, un vantaggio per l'attaccante nel caso di perdita nulla (zero perdite in 37 lanci su 100). Questo vuol dire che la seconda regola di Risiko (*a parità di risultato comparativo dei dadi prevale sempre il difensore*) è **controbilanciata** proprio dal dado in più tirato dall'attaccante, negli scontri con almeno 3 pedine in attacco.

Al contrario, applicando nel nostro esempio le regole italiane, si vede che la probabilità che l'attaccante perda d'un colpo 3 pedine è *la più elevata tra i quattro esiti possibili*: in 37 lanci sui 100 esaminati l'attaccante perde così ben 111 delle 190 pedine complessivamente perse (il 58,4% del totale). Viceversa, per il difensore la probabilità di perdere 3 pedine è la più bassa tra i quattro esiti possibili. Riflettendoci, la conclusione emersa è quella che con il senno di poi ci aspetteremmo applicando i meccanismi di Risiko ai lanci a 6 dadi dopo aver esaminato le perdite con 1 o 2 dadi per parte. Meno ovvia, cioè meno scontata, è la conclusione che il gioco a 5 dadi sia *tendenzialmente equo*.

Due distinte problematiche

Si è così giunti ad una conclusione sperimentale che chiarisce che nell'analizzare i due sistemi utilizzati in Risk ed in Risiko occorra separare tra loro le due seguenti problematiche.

La prima è rappresentata dalle due regole di risoluzione degli scontri (comparazione relativa ed esito a parità di numeri usciti): nell'insieme si tratta di una scelta peculiare ma fondata, perché consente di risolvere gli scontri in modo veloce ed inequivoco.

La seconda problematica è invece quella di “*quanti dadi*” si lanciano pur all'interno dello schema di Risiko: 1, 2 o 3 per parte. Non va infatti dimenticato che è il numero di dadi lanciato dal difensore a determinare le perdite complessive in ogni scontro (1, 2 o 3 pedine in complesso a seconda dei dadi lanciati dal difensore).

È solo su questo secondo aspetto che ha inciso a suo tempo l'editore americano nel 1959 e non su quello delle regole di risoluzione propriamente intese e tale scelta si è man mano diffusa in tutto il mondo ad eccezione dell'Italia. Pertanto, l'attrezzo *motorio* rappresentato dai dadi rimane concettualmente in tutte le svariate versioni di Risk ma assume un significato radicalmente diverso a seconda che si giochi a 5 o a 6 dadi.

Con riferimento ai 100 lanci precedenti di 3 dadi per parte, effettuati secondo le regole italiane, si constata che in 80 volte su 300 si registra comparativamente la “*parità di punteggio*” dei dadi. Ciò vuol dire che se eliminassimo la regola ad essa legata le perdite dell'attaccante calerebbero da 190 a 110 risultando identiche a quelle del difensore: 50% per parte⁹¹. Abbiamo così un'idea precisa di quanto pesi la seconda regola di Vernes: essa spiega il 42% circa delle perdite dell'attaccante (80/190). A questo punto è agevole comprendere che il gioco americano è *la migliore approssimazione possibile* di quello “totalmente equo” che si avrebbe abolendo la regola della parità di punteggio, oppure ripristinando la regola di Lamorisse del 1954: vince il dado più alto ed a parità di punteggio si rilanciano i dadi.

Pertanto, se si adotta la “restrizione” del massimo 2 dadi per il difensore, che consente di avere nel corso della partita un esito nel complesso *tendenzialmente neutrale in termini probabilistici* si fuoriesce dall'ottica di *condizionamento* che i dadi hanno nel Risiko italiano, analogamente a quanto accade nel gioco dell'Oca ed in Monopoly. È davvero singolare che non ci si interroghi sul perché esista questa “anomalia” italiana che genera una partita *notevolmente squilibrata* pro-difensore, in un gioco il cui sottotitolo potrebbe essere “Attacca!” e non già “Difenditi!”, e quali siano le conseguenze di tale anomalia sul gioco.

La restrizione dei 2 dadi al massimo al difensore va poi considerata accanto ai

⁹¹ Si veda la tabella sui 100 lanci riportata in appendice nel paragrafo *La matematica di Risk e quella di Risiko*.

lanci di alcuni attacchi “alla pari” (2 a 2 o 1 a 1) con esito probabilistico a vantaggio del difensore, che ogni attaccante deve prima o poi inevitabilmente sostenere in una qualsiasi partita. La tendenziale neutralità del gioco internazionale deriva pertanto dal tenere conto di tutti i possibili lanci di dadi che si effettuano nel corso della partita.

Quando nella partita, l'attaccante di Risk gioca con 3 dadi contro 2 ha la ragionevole aspettativa di occupare il territorio avversario perché “in media” le perdite attese, per i due avversari, sono *identiche* e quindi egli rimarrebbe con una pedina superstita che occuperebbe la nuova casella. ***Questa è l'impostazione basilare del gioco internazionale.***

L'esito concreto delle rispettive perdite nel corso di un'intera partita a 5 dadi dipenderà poi da come si combinano tutti i lanci dell'attaccante. Se l'attaccante riesce a lanciare più spesso i 3 dadi, rispetto ai lanci alla pari, le sue probabilità complessive tendono a migliorare. Così come quanto minori di numero sono gli scontri 3-2, rispetto agli altri, tanto più salgono le perdite dell'attaccante. Questo è quanto.

Ma, nell'arco della partita, il lancio di dadi con la *restrizione* ideata dagli americani è del tutto *neutrale* rispetto all'esito *probabilistico* atteso. Di tale evidenza occorre laicamente prendere atto. Insomma, è del tutto falso sostenere che in Risk l'attaccante disponga di un “vantaggio decisivo” *tout court* mentre è invece acclarato che giocando a 6 dadi è il *difensore* ad avere un vantaggio, questo sì, decisivo in *qualsiasi tipologia* di lancio dei dadi⁹².

La conclusione è che l'adozione dei 6 dadi introduce in Risiko una *distorsione* logicamente simile a quella che esiste in Monopoli giacché i dadi finiscono per *condizionare* la conduzione tattico-strategica della partita. Pertanto sia in Monopoli che nel Risiko italiano l'attrezzo motorio *non è neutrale* rispetto alla conduzione della partita.

Conclusione opposta per Risk: nel gioco a 5 dadi rimane ovviamente l'aleatorietà dei risultati (dipendente dal lancio dei dadi), ma ciò è ben diverso dal ***condizionamento*** dei risultati esistente in Italia. Il gioco internazionale è tendenzialmente *neutrale* rispetto alle probabilità attese, pur rimanendo il risultato concreto *sempre aleatorio*.

⁹² Che la sostanziale equità del gioco a 5 dadi non sia così evidente è confermato da questa osservazione di Michael Keller che dice: “i pareggi vanno al difensore (*id est* l'attaccante perde un'armata) riducendo alquanto lo svantaggio del difensore di non essere in grado di lanciare 3 dadi”, op. cit. Il giudizio di Keller sarebbe stato più preciso se egli avesse saputo dell'esistenza del gioco italiano ed avesse potuto procedere ad una comparazione tra i due giochi.

La conseguenza del gioco a 6 dadi: partite più lunghe

Non tutti sanno che in Italia le partite tendono ad avere una durata molto maggiore rispetto a quella che hanno negli altri paesi. Quando a metà partita, si arriva a scontri di un certo peso con, ad esempio, 10 armate per il difensore, all'attaccante sono necessarie almeno 17 armate per prevalere. Nel gioco internazionale è invece sufficiente, nel nostro esempio, avere solo un'armata in più del difensore: 11 contro 10⁹³.

Il gioco italiano ha pertanto tre conseguenze:

- a) l'inizio della partita è estremamente lento e bloccato perché per non assottigliare la dote di partenza i giocatori riducono gli attacchi al minimo indispensabile;
- b) *coeteris paribus* le partite hanno una durata maggiore essendo necessario “accumulare” più armate e questo richiede parecchi più turni di gioco; i Tris italiani hanno un potenziale di attacco che è quasi la metà di quello internazionale (essendo le perdite dell'attaccante 1,7 volte quelle dell'attaccante all'estero);
- c) si arriva così al paradosso che la migliore strategia sia quella di *farsi attaccare* dagli altri limitando allo stretto necessario la propria iniziativa, finché gli altri giocatori si sono reciprocamente indeboliti e la situazione diventa, come per magia, più dinamica.

Su questo sfondo, il gioco italiano porta ad esaltare a dismisura gli atteggiamenti difensivi e dilatori. Tende a far prevalere l'atteggiamento astuto di chi, avendo capito l'antifona, cerca di tenersi fuori dagli scontri facendo logorare tra loro gli avversari, dal momento che la distribuzione delle perdite è squilibrata a tutto vantaggio del difensore. È la mentalità del “catenaccio e contropiede” del calcio italiano, prima dell'avvento del Milan di Arrigo Sacchi, applicata a Risiko. Sicché, quando tutti i giocatori lo avranno capito, le partite si allungheranno ulteriormente. La quantificazione dell'allungamento dipende dalle vicende delle singole partite ma è direttamente collegata al numero di lanci con 3 dadi per parte. Vediamo perché.

Se riconduciamo a cifre intere le percentuali di perdite attese da attaccante e difensore nel gioco internazionale ed in quello italiano quando si lanciano tutti i dadi possibili, i risultati sono i seguenti:

⁹³ In Italia, con 17 pedine contro 10 l'attaccante ha il 55% di probabilità di successo; all'estero con 11 pedine contro 10 l'attaccante ha il 57% di probabilità di successo. Per maggiori dettagli si veda l'appendice.

perdite attese	attaccante	difensore	perdite totali
Risk	1	1	2
Risiko	2	1	3

Questi risultati complessivi valgono come tendenza, all'interno della aleatorietà dei singoli lanci, sia per piccoli scontri (ad es. 4 pedine attaccanti contro 3), sia per grandi scontri (ad es. 12 pedine attaccanti contro 6, ecc.)⁹⁴.

Se consideriamo un tavolo da 4 giocatori che distribuiscono uniformemente le loro armate sui territori ad inizio partita, possiamo ipotizzare quanto segue. Al primo turno tutti rinunciano ad attaccare e si limitano a schierare i rinforzi. Al secondo turno tutti attaccano e conquistano un territorio. Poiché i territori sono difesi da almeno 3 armate, in base alle perdite attese siamo in grado di calcolare le perdite totali conseguenti alle vittorie degli attaccanti:

Risk

Attaccante	Difensore	perdite totali
3	3	6

Risiko

Attaccante	Difensore	perdite totali
6	3	9

Pertanto, essendoci quattro giocatori, nel turno in questione avremmo 36 pedine eliminate dalla plancia nel gioco italiano contro le 24 di quello internazionale. Poiché i rinforzi ammontano a 12 pedine complessivamente (due pedine si perdono per via dei resti), si vede bene che ci vogliono 2 turni per reintegrare le perdite internazionali e 3 turni per reintegrare quelle italiane. Anche prescindendo da chi si accolli le perdite “in più” nel gioco italiano, si constata che la partita italiana è destinata a durare il 50% in più di quella internazionale solo perché il difensore può lanciare 3 dadi. Oppure, detto in un altro modo, con il tempo necessario in Italia per fare due partite se ne potrebbero in realtà giocare tre se si adottasse il gioco internazionale, *coeteris paribus*⁹⁵.

L'allungamento in quanto tale delle partite è un *disvalore* non il contrario: si potrebbero giocare più partite ed invece se ne giocano di meno perché la loro lunghezza media è maggiore, grazie ai 6 dadi.

⁹⁴ Per la precisione, la riconduzione a cifre intere delle perdite attese è di "4 per l'attaccante contro 5 per il difensore" nel gioco internazionale e di "7 contro 4" nel gioco italiano. In termini relativi questo vuol dire che l'attaccante italiano perde 1,75 pedine in media contro 1 pedina di perdita all'estero.

⁹⁵ Con riferimento a quanto precisato alla nota precedente, una partita che all'estero dura 7 turni in Italia dura un po' più di 12 turni; una partita italiana che dura 16 turni all'estero ne durerebbe solo 9 e qualcosa.

Quando va alle Poste o in Banca per pagare i conti correnti e versare assegni, l'utente sceglie lo sportello con la coda più corta e non già quello con la coda più lunga! Altrimenti si comporta in modo irrazionale. Pertanto il proverbio “*il tempo è denaro*” deve valere anche per il tempo libero, in questo caso dedicato a Risiko, e non già solo per il “tempo di lavoro” e per quello dedicato alle incombenze varie della vita quotidiana cioè il “il tempo di riproduzione sociale”.

Chi volesse difendere la regola italiana dei 6 dadi, nonostante la dimostrazione logica che è stata fornita, dovrebbe casomai abolire la regola della prevalenza del difensore nelle situazioni di parità stabilendo che i dadi vanno *rilanciati* ogni qual volta il loro *punteggio* è comparativamente *identico*, lasciando però immutati gli esiti degli altri dadi. Questo meccanismo comporterebbe la *assoluta equità* nel lancio dei dadi al prezzo di un contenutissimo allungamento della “fase di lancio” dei dadi ampiamente controbilanciato dal grande risparmio derivante dalla cessazione del condizionamento dei 6 dadi oggi esistente⁹⁶. In mancanza dell'adozione di questo accorgimento, che la Editrice Giochi potrebbe a giusto titolo rivendicare come sua “*proprietà letteraria*”, si dovrebbe spiegare agli italiani come mai si adotta un meccanismo irrazionale oltre che iniquo. I dadi sono solo lo “strumento tecnico” per risolvere gli scontri ed è dunque assurdo che essi possano *condizionarne l'esito*.

Insomma, un conto è “agevolare” lo svolgimento del gioco un conto è “condizionarlo”.

2.6. LA CLASSIFICAZIONE DELLE DIVERSE VERSIONI DI RISIKO

Il discorso sulla struttura di Risiko deve essere concluso affrontando il problema della classificazione delle tre versioni base esistenti nel mondo al fine di poterle comparare.

Sin dal seicento molti autori si sono cimentati, in contesti culturali diversi, con la classificazione dei giochi in senso lato. Un precursore fondamentale fu l'italiano Gerolamo Cardano che partendo da quattro categorie descrittive (giochi di abilità fisica, di abilità mentale, di azzardo e giochi misti) pervenne all'elemento centrale delle attuali teorie dei giochi: *la nozione di informazione* (la distinzione di Cardano era tra “gioco palese” e “gioco nascosto”). A questa bipartizione egli associò le nozioni di “gioco di abilità” e “gioco di azzardo” individuando così quattro classi

⁹⁶ Un'alternativa al meccanismo suggerito potrebbe essere quella di registrare un “nulla di fatto”, cioè assenza di perdite, per i dadi con punteggio comparativo uguale. Pertanto non verrebbero ripetuti i lanci con uguale punteggio e spetterebbe poi all'attaccante decidere se ripetere o meno l'attacco.

analitiche”⁹⁷. Proprio Michel Boutin ha di recente sistematizzato la problematica della classificazione dei giochi di pedine e lo schema che vedremo è utilizzabile per classificare qualsiasi gioco di tavoliere. Tenendo conto dei diversi contributi metodologici apparsi negli ultimi decenni (Roger Caillois, Eric Solomon ed altri), Boutin utilizza le tre categorie analitiche che si sono consolidate nel tempo: *calcolo combinatorio*, *azzardo*, *informazione*. La coniugazione delle tre categorie porta ad individuare le classi, da Boutin ritenute “stagne”, nelle quali collocare i giochi di tavoliere. Nel prospetto seguente sono riportate le 8 combinazioni possibili delle categorie analitiche; di queste 3 sono di fatto inesistenti (le linee E, F, G).

Le otto combinazioni teoriche per classificare i giochi di pedine

Linee	Aspetti combinatori	Azzardo	Informazione	Categorie
A	SI	NO	Completa	II
B	SI	NO	Incompleta	
C	SI	SI	Completa	III
D	SI	SI	Incompleta	IV
E	NO	NO	Completa	*
F	NO	NO	Incompleta	*
G	NO	SI		
H	NO	SI	Indifferente	V

Fonte: *Le livre des Jeux de pions*, pag. 129

Entrando nel merito, Boutin osserva: “le linee A e B corrispondono ai giochi dove l'azzardo non svolge un ruolo. Questi giochi, detti *determinati*, possono essere ad informazione completa (Dama, Scacchi) o incompleta (Stratego, Battaglia navale)”. All'estremo opposto troviamo “i giochi di puro azzardo: l'azione dei giocatori si

⁹⁷ Gerolamo Cardano era medico, matematico e filosofo divenuto universalmente famoso per aver concepito con tre secoli di anticipo sull'invenzione del motore a scoppio la "trasmissione a cardano" dei veicoli. Ma era anche un incallito giocatore di Scacchi e di dadi che, spinto dalla sua smodata passione, scrisse nel 1564 il *Liber de ludo aleae* (*Il libro del gioco d'azzardo*, pubblicato postumo nel 1663) gettando le basi per una classificazione metodologica dei giochi. Il libro di Cardano è stato pubblicato in lingua inglese nel 1953 come *Cardano, the gambling scholar* (*Cardano, l'erudito giocatore d'azzardo*) a cura del matematico americano Oystein Ore, (cfr. Michel Boutin, op. cit., pag. 158-159 che, in un'appendice riassume i contributi di dodici autori alla classificazione dei giochi di pedine (e quindi di tavoliere) dalla prima opera descrittiva di Alfonso X Re di Castiglia (1283 sino ai giorni nostri).

Non è agevole trovare notizie su Cardano soprattutto per gli aspetti che ci interessano, tuttavia il cinquecentenario ha fornito lo spunto per articoli su quotidiani che tratteggiano la figura del filosofo e matematico, si vedano ad esempio: *Mezzo millennio dalla nascita del Cardano*, di Anna Buoncristiani, in "Tutto Scienze e tecnologia" numero 984 supplemento a La Stampa del 25 luglio 2001; *Che sfortuna essere un genio*, di Umberto Bottazzini, nel supplemento domenicale libri de Il Sole 24 Ore del 16 settembre 2001.

Ciò che colpisce il lettore è l'intreccio micidiale tra morte ed azzardo che caratterizza tutta la vita, sia personale che familiare, del filosofo (nato a Pavia il 24 settembre 1501 e morto a Roma nel 1576). Durante gli anni degli studi universitari a Venezia e Padova Cardano "dà libero corso alla sua sfrenata passione per gli scacchi ed il gioco d'azzardo. 'Così ho dilapidato contemporaneamente la mia reputazione, il mio tempo e il mio denaro', rimpiangerà in vecchiaia, vantandosi tuttavia di aver scoperto negli scacchi dei problemi che 'superavano veramente per difficoltà la capacità umana' e, nel gioco d'azzardo, di avere spiegato 'cosa sia il fato e come si esplichì' e rivelato 'la causa di fenomeni straordinari'. Ad esempio, scriverà Cardano nel *De ludo aleae*, formulando per la prima volta la cosiddetta Legge dei grandi numeri, 'si deve in generale osservare, tanto per i dadi quanto per gli astragali che dal momento che entrambi completano il circuito in tanti lanci quante sono le loro facce ne risulta il valore medio' ", le citazioni sono tratte dall'articolo di Umberto Bottazzini.

limita ad applicare i risultati del 'generatore di azzardo'. Non ci sono decisioni da prendere, di conseguenza la nozione di informazione non interviene' "⁹⁸.

Ora, in base ai loro regolamenti le tre versioni di Risiko esistenti nel mondo possono essere classificate nel modo seguente: il Risk americano si viene a trovare nella terza categoria dello schema di Boutin (gioco di azzardo con aspetti combinatori ed informazione completa). Mentre invece sia il Risk europeo che Risiko si vengono a trovare nella quarta categoria (gioco di azzardo con aspetti combinatori ed informazione incompleta).

Tuttavia, poiché i giochi sono caratterizzati dalla simultanea presenza di molteplici *generatori di azzardo* (nel caso specifico la distribuzione delle carte Territorio, le carte Missione, la formazione dei Tris, i dadi) è indispensabile spingersi oltre. Infatti, i “generatori di azzardo” si combinano anche tra di loro. È dunque necessario introdurre un ulteriore aspetto: il fine partita, inteso nel senso del “mix” tra distribuzione delle carte Territorio e carta Missione a ciascun giocatore. Inoltre, in base ai risultati ottenuti con il calcolo delle probabilità nel confronto del gioco a 5 dadi con quello a 6, si dovrà tenere conto dell'esistenza o meno del *condizionamento* dei dadi. Arriviamo così al successivo prospetto che ci consente di analizzare gli effetti della presenza dei diversi generatori di azzardo che finiscono col generare differenti *intensità di azzardo*.

Classificazione del gioco base di Risk americano, Risk europeo e Risiko italiano

	Categoria	carte Territori	carte Missione	carte Tris	dadi	dadi condiz.	fine partita	intensità di azzardo
Risk americano	3°	no	no	sì	sì	no	no	2
Risk europeo	4°	sì	sì	sì	sì	no	sì	5
Risiko italiano	4°	sì	sì	sì	sì	sì	sì	6
Risiko <i>Al Buio</i> *	4°	sì	no	sì	sì	no	no	3
Risiko <i>Al Buio</i> * con riduz. semplice	4°	sì	no	sì	no	no	no	2

* Si veda il capitolo quarto

Il Risk americano si caratterizza per avere solo 2 generatori di azzardo che non si autoalimentano: l'intensità di azzardo è conseguentemente minima. Questo perché il Risk americano si basa sulla scelta *soggettiva* dei territori ed è un gioco ad informazione *completa* (obbiettivo unico uguale per tutti).

Il Risk europeo è caratterizzato dalla presenza di quattro generatori di azzardo e dal mix carte Territorio/carte Missione (che chiamiamo fine partita) e pertanto la sua intensità è pari a 5.

Il Risiko italiano ha un'ancora maggiore intensità di azzardo perché esiste anche il condizionamento dei dadi derivante dai tre dadi al difensore (intensità finale pari a 6).

⁹⁸ Boutin, op. cit., pag. 129.

Il Risiko *Al Buio*, le cui regole sono esposte nel capitolo quarto, grazie ai suoi accorgimenti ed all'adozione dei 5 dadi, dimezza la presenza di generatori di azzardo del gioco italiano e le loro autoalimentazioni (intensità pari a 3), posizionandosi appena sopra quello americano e ben sotto quello europeo.

Infine, l'abolizione dei dadi in Risiko *Al Buio* con riduzione semplice, porta quest'ultimo al medesimo livello di quello americano superandolo per attrattiva.

In conclusione, il nostro schema consente di fare una graduatoria in base al “numero” ed agli effetti dei generatori di azzardo presenti nelle tre versioni base mondiali e nelle altre due che vengono proposte. È intuitivo, d'altra parte, che i diversi generatori di azzardo non abbiano tutti la stessa importanza: la distribuzione iniziale dei territori e la pesca delle carte dal mazzo per comporre i Tris hanno effetti tra loro diversi e variabili a seconda delle partite. Pertanto, se alcuni generatori di azzardo rivestono un ruolo limitato (o circoscrivibile da contromosse) nella strategia di gioco, altri, come i dadi, influenzano la strategia in misura ben maggiore. La presenza dei 3 dadi al difensore influenza *sommamente* la strategia di gioco.

Pertanto, ci si rende conto che quanto più numerosi sono i generatori di azzardo tanto più elevato sarà il “tasso di azzardo” del gioco in questione. La maggiore elevatezza del tasso di azzardo comporta una maggiore necessità del giocatore di ricorrere al calcolo combinatorio per applicare la sua strategia. Conseguentemente, quanto maggiore è il peso del calcolo combinatorio nella dinamica ludica, tanto minore sarà il ruolo che la strategia consapevole può svolgere. La volontà del giocatore soggiace dunque all'azzardo.

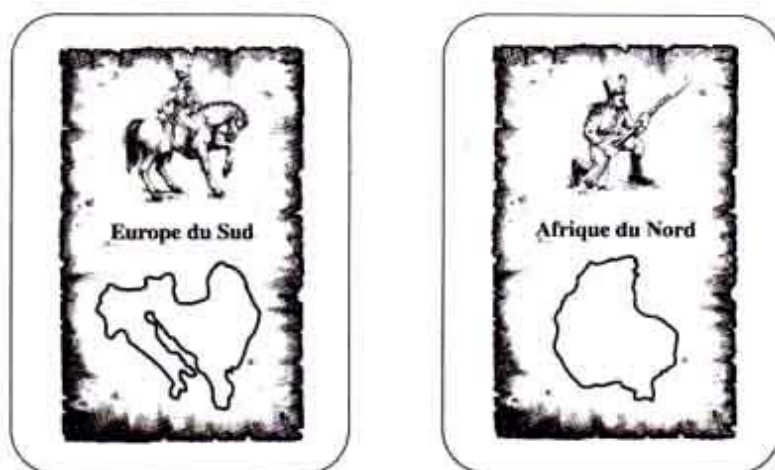
Se guardiamo lo schema di classificazione delle versioni di Risiko riportato poco sopra e si volesse tenere conto del ragionamento appena esposto, dovremmo aggiungere un'ulteriore colonna per tenere conto del fatto che i nuovi 20 obiettivi territoriali accrescono l'intensità di azzardo insita nelle Missioni storiche (si veda il capitolo terzo). Il grado di azzardo complessivo del Risiko italiano cresce ulteriormente con l'adozione degli obiettivi da Torneo 1999.

Infine, se retrospettivamente volessimo considerare nella tabella dell'azzardo anche *La Conquête du Monde* del 1957 ed il brevetto di Lamorisse del 1954 si arriverebbe alla conclusione che:

il gioco cui pensava Lamorisse ha un'intensità di azzardo pari a 3;

La Conquête du Monde un'intensità pari a 4.

Pertanto, tra i giochi che sono stati effettivamente commercializzati, è il Risk americano, nella versione base, quello che più si avvicina allo spirito originario del regista dal momento che la sola diversità risiede nella mancanza di distribuzione casuale delle carte Territorio ad inizio partita.



Le carte francesi del 1994

Capitolo terzo

LE VARIANTI, LE VERSIONI INFORMATICHE E LE NUOVE EDIZIONI DEL GIOCO

3.1. LE VARIANTI DI RISK

Accanto alla storia di Risiko ricostruita mediante la comparazione dei regolamenti adottati nei principali paesi occidentali vi è quella delle varianti, anch'essa particolarmente prolifica. Come si vedrà dall'esposizione, i filoni dell'evoluzione sono sostanzialmente due. A livello internazionale le varianti cercano di “completare” il gioco con accorgimenti che lo impreziosiscano, lo rendano più articolato e dunque ancora più appetibile per gli adulti. In Italia, invece, le evoluzioni derivano dai Campionati ufficiali dei primi anni ottanta e dalla maggiore lunghezza delle partite a 6 dadi.

3.1.1. VENTI VARIANTI ANGLOSASSONI DEGLI ANNI SETTANTA

Oggi su Internet si trovano molte varianti cosiddette “casalinghe” (home variants) che nel gioco base internazionale introducono elementi di novità. Ma già negli anni settanta la famosa rivista britannica “Games&Puzzles” ospitò articoli che suggerivano molteplici varianti all'interno del gioco base. Le riportiamo in maniera esauriente cominciando da un precursore inconsapevole del *Buio* (sic!)⁹⁹.

⁹⁹ Games&Puzzles ha purtroppo da tempo cessato le pubblicazioni. Gli articoli che vengono riportati ci sono stati gentilmente trasmessi dal suo fondatore David Pritchard. L'articolo di Selwyn Ward è *Risk: some improvements to this popular game*, in Games&Puzzles n. 50, July 1976. L'articolo di Lew Pulsipher è *More fun with Risk*, in Games&Puzzles n. 73, Summer 1979.

Rinforzi simultanei

L'autore delle prime tre varianti è Selwyn Ward, il quale parte dalla constatazione che in Risk il primo di mano ha un duplice vantaggio: *“schiera per primo i rinforzi e tendenzialmente “riduce” il numero di territori degli avversari”*. Per ovviare a questo inconveniente *“si può introdurre il concetto di mano di gioco (vale a dire il turno nel suo insieme dal primo all'ultimo giocatore) ed all'inizio di essa tutti conteggiano e schierano simultaneamente i loro rinforzi. Poi a turno si procede alle mosse abituali”*.

Dislocazione simultanea non palese

La seconda variante - ed è questa la più interessante - dice: *“lo schieramento deciso da ciascun giocatore dovrebbe essere scritto su un foglio di carta e rivelato simultaneamente”*.

Si constata che la partita inizia sì nel modo abituale ma i giocatori non si influenzano reciprocamente nella dislocazione iniziale e dunque ognuno cerca di sviluppare da subito il proprio gioco. Siamo qui all'anticamera del buio. Probabilmente molti giocatori sparsi per il mondo avranno adottato inconsciamente questa variante di Ward dal momento che essa è di notevole buon senso e facilissima applicazione.

Ordine di attacco sorteggiato

La terza variante è alternativa alla prima e prevede di eliminare l'ordine di gioco negli attacchi: in pratica ad ogni mano i giocatori sorteggiano nuovamente il turno.

Quest'ultima, però, ha l'inconveniente di complicare eccessivamente il gioco laddove Ward dice che *“il fascino di Risk è la sua semplicità”*. Al contrario le prime due non complicano il gioco ed introducono *“una significativa crescita dell'elemento abilità perché rendono la partita più bilanciata”*.

Passiamo ora a Lew Pulsipher ed esaminiamo i frutti della sua fervida immaginazione. Il suo interessantissimo articolo è riportato pressoché integralmente.

“Anche se alcuni lo disprezzano, il Risk della Parker Brothers è un vecchio favorito tra i giocatori occasionali, ed anche alcuni seri wargamer ci indulgono sopra. Questo articolo descrive alcune semplici varianti del gioco base che portano a

nuovi giochi che conservano il sapore di quello originale. Molte varianti possono essere combinate l'una con l'altra, ma fate attenzione: alcuni abbinamenti potrebbero portare ad uno stallo, ad una partita senza via di uscita. Molto dipende da quanti sono i giocatori”.

Tris ciclici

Anche Lew Pulsipher parte dalla constatazione che “uno dei difetti di Risk è la forte presenza del fattore fortuna. Il lancio dei dadi è tollerabile, ma l'influenza crescente delle carte è debordante quando un giocatore può ricevere 30, 35, 40 o più armate con un Tris: per correggere il meccanismo, le armate derivanti dai Tris vanno date ciclicamente nella misura di 4-6-8-4-6-8 piuttosto che nel modo abituale di crescita¹⁰⁰. Ciò sicuramente inserisce un elemento decisionale nel 'quando' calare il Tris, ma evita che il gioco diventi un gioco solo di carte. Le varianti successive presuppongono l'adozione del precedente meccanismo, anche se in molti casi è indifferente quale metodo sia usato per i Tris.

Movimenti strategici illimitati

Al termine del suo turno il giocatore può fare un numero illimitato di spostamenti strategici¹⁰¹.

Ritirata

Il difensore, anziché combattere, può ritirare le sue armate - tranne una - in un suo territorio adiacente. Decide lui il numero di armate che ritira, ma tale decisione deve essere presa prima che l'attaccante proceda al lancio dei dadi; questi ultimi devono essere gettati anche se il difensore non si ritirasse.

¹⁰⁰ Va osservato, per chiarezza, che l'autore si riferisce al gioco americano ovvero a quello inglese prima dell'adozione delle regole europee.

¹⁰¹ Va ricordato che in origine nella *Conquête du Monde* erano previsti molteplici spostamenti strategici ma solo per le armate non coinvolte in precedenza in combattimenti (cfr. la tabella 1). Pulsipher invece non fa distinzioni tra pedine coinvolte o meno in combattimenti.

Armatae neutrali

All'inizio della partita, un certo numero di territori sono assegnati ad un giocatore “neutrale” che comincia schierando da 1 a 6 armate su ciascuno in base al lancio di un dado. Ad ogni mano di gioco, se i territorio neutrali sopravvivono, un'armata viene aggiunta su ciascuno di essi.

Capitali

Qualunque sia il metodo per iniziare la partita (distribuzione casuale dei territori o scelta soggettiva, n.d.r.), ciascun giocatore dopo che tutte le armate sono dispiegate sceglie (oppure determina casualmente con una carta) un suo territorio come Capitale che diventa l'obiettivo del gioco. Le scelte sono scritte e rivelate simultaneamente. Ad ogni inizio di turno, ciascun giocatore riceve una pedina in più e la piazza nella Capitale. Ci si può accordare sul fatto che la partita termini prima della conquista di tutte le capitali presenti sul planisfero.

Rifornimenti

Dopo l'attribuzione dei territori, i giocatori scelgono un territorio come Base per i rifornimenti, con il metodo delle capitali. Se la regola delle Capitali è utilizzata, quel medesimo territorio diventa la Base. Nel prosieguo, ciascun giocatore crea una nuova Base ogni 10 armate ricevute come rinforzo.

A partire dalla seconda mano di gioco, se al termine del suo turno un giocatore ha delle armate che non sono collegate da una linea continua alla Base egli le perde automaticamente. Un giocatore può in qualsiasi momento distruggere una Base avversaria. Questa variante è più interessante se la partita inizia con la distribuzione casuale dei territori dal momento che i giocatori sono obbligati a raggrupparsi.

Zone di mare

Ignorate i collegamenti marittimi esistenti. Un'armata potrà spostarsi o attaccare al di là del mare solo con l'intervento di flotte negli spazi marittimi che separano due territori (azione di scorta). I giocatori possono disegnare da sé le zone di mare; un

suggerimento è fornito nel disegno allegato¹⁰². Non si possono effettuare spostamenti strategici o attacchi quando nella zona di mare sono presenti flotte avversarie; ad esempio se una sola flotta è presente nella zona, solo un'armata può attaccare; quando essa viene eliminata, non si possono più condurre attacchi attraverso quello spazio di mare in quel turno. Le flotte sono collocate in qualsiasi zona di mare posseduta dal giocatore; una nuova unità (rinforzi) può essere alternativamente un'armata o una flotta. Se un giocatore non possiede zone di mare, può dislocare le nuove flotte in uno (ed in uno solo) spazio marittimo adiacente ad un territorio che possiede, considerando ciò alla stregua di un attacco contro tale spazio.

Se la variante è adottata congiuntamente a quella delle Capitali, le nuove pedine che arrivano sulla plancia dove sono ubicate le Capitali possono essere chiamate flotte ed attaccare spazi navali adiacenti. Alla fine del turno devono però trovarsi in spazi marittimi altrimenti sono automaticamente distrutte. Gli spazi marittimi sono computati nel calcolo dei rinforzi alla stregua dei territori posseduti, ma per ricevere la carta al termine del turno il giocatore deve comunque conquistare un territorio. Flotte ed armate non possono combattere l'una contro l'altra. Le flotte di un giocatore possono scortare le armate attaccanti di un altro giocatore.

Affollamento

Un territorio può contenere solo un certo numero massimo di armate, ad esempio 10, non di più. Ciò evita che i giocatori si asserraglino in Australia o America del Sud con dozzine di armate in attesa di catapultarsi in aree più vaste. L'effetto della variante è tanto maggiore quanto più piccolo è il limite, diciamo 5 o 6 armate. In questo caso i giocatori devono procurarsi molteplici posizioni di attacco.

Rafforzamento

Un giocatore non può piazzare più di una nuova armata di rinforzo per turno in ciascuno dei suoi territori. Se ci sono armate residue, sono definitivamente perse.

¹⁰² Guardando il planisfero, Pulsipher suggerisce 9 zone marittime: Nord, Centro e Sud pacifico (che ovviamente compaiono nei bordi di sinistra e di destra del planisfero); Artico (tra Groenlandia e Penisola scandinava); Nord Atlantico che comprende il Mare del Nord; Medio e Sud atlantico; Oceano indiano; Mari dell'Indonesia. Ad esempio, L'Australia orientale e la Nuova Guinea si trovano nel Sud Pacifico che lambisce anche l'Argentina. Il Pacifico centrale comprende Venezuela, Stati Uniti dell'Ovest e metà Giappone. Il Pacifico del Nord comprende metà del Giappone con la Kamchatka ed i territori canadesi. Il Nord Atlantico il Quebec e la Gran Bretagna ed il Mare del Nord. L'Oceano Indiano spazia tra città del Capo e l'Australia occidentale.

Pianeti gemelli

Questo è un Risk solo per golosi. Si usano due planisferi ed una dote iniziale pari a 1,5 volte la norma. Ciascun territorio su un planisfero è collegato con il medesimo territorio sul secondo planisfero ma a nessun altro del secondo planisfero. Il meccanismo rende i continenti più difficili da conservare, ovviamente, dal momento che un continente su un certo planisfero può essere invaso dallo stesso continente dell'altro planisfero.

Generali

Cinque armate su un territorio all'inizio del turno possono essere sostituite da un generale (una monetina serve all'uopo). Quando un generale è presente in loco, quelle armate aggiungono "1" ai loro lanci di dadi sia in attacco che in difesa (il lancio di 7 è possibile). Altrimenti il generale si comporta come una normale armata. Solo un "1" può essere aggiunto a qualsiasi lancio di dado, indipendentemente dal numero di generali presenti.

Paracadutisti

Due armate normali possono essere sostituite da una singola unità di paracadutisti, prima di sferrare attacchi. Le unità paracadutiste agiscono come le normali armate potendo però attaccare un territorio nemico che si trova a due territori di distanza, saltando il territorio intermedio. Uno spostamento strategico può avere luogo con le medesime modalità. Quando iniziano l'attacco, le unità paracadutiste devono combattere sino alla conquista del territorio nemico, altrimenti sono eliminate dal gioco.

Effetti su un singolo territorio

Al termine di ogni mano di gioco, ciascun giocatore scrive segretamente quante delle sue armate saranno rimosse in cambio della possibilità di indicare il territorio che sarà affetto da una delle tre calamità elencate di seguito. È opportuno decidere prima dell'inizio quale evento sarà utilizzato. Quando le offerte sono rivelate, quella più alta consente di designare il territorio e contestualmente il giocatore che ha vinto

l'asta rimuove quel numero di armate. Nel caso di un pareggio, prevale invece il giocatore che muove dopo nel turno di gioco.

Le calamità sono le seguenti:

Buco nero

Il territorio e tutte le armate ivi contenute sono eliminate. Di fatto, esso diventa “oceano” senza alcun collegamento marittimo al suo interno. Un qualsiasi continente per poter generare le rendite deve comprendere sempre tutti i suoi territori costitutivi.

Pestilenza

Si getta un dado per ogni armata (o gruppo di armate qualora il totale sia molto elevato): se il numero è pari l'armata (o le armate) muore. La pestilenza si diffonde, muovendosi casualmente verso un territorio adiacente, alla fine del turno successivo, e contagia le armate colà presenti nello stesso modo. Dopo di ciò scompare.

Rivoluzione

La metà delle armate del territorio (con approssimazione superiore) si ribella contro il colore che lo possiede e si unisce al giocatore che ha designato il territorio. Egli utilizzerà immediatamente i rivoltosi per attaccare le restanti armate “fedeli” sino a che uno dei due schieramenti prevalga. La variante non può essere applicata qualora un continente appartenga interamente ad un colore.

Questa regola può scoraggiare l'accumulo strategico di armate dal momento che si applica in misura proporzionale alle armate del territorio designato. Se lo si desidera, più giocatori possono cumulare assieme le loro offerte di armate per l'asta allo scopo di fare un'offerta superiore a quella del singolo avversario più forte. Il territorio che sarà scelto lo deve essere in accordo con la singola offerta più elevata”.

Alcune delle varianti ideate da Lew Pulsipher nel 1979 sono state recepite nelle versioni ufficiali. Nell'edizione 1980 di Risk, quella cosiddetta dei *Roman Numerals* (le pedine hanno la forma di numeri romani I, III, V e X e valgono di conseguenza), l'editore americano pone come condizione di vittoria la variante Headquarters (equivalente a Capitali) e cinque varianti per i giocatori esperti tra cui: possibilità di innumerevoli spostamenti strategici; limite massimo pari a 12 di armate sul singolo territorio; la presenza dei Commanders (alias generali) che una sola volta per turno cambiano un qualsiasi dado in un 6. Nell'edizione Hasbro del 1993 che introduce il fante, il cavaliere ed il cannone tutte le innovazioni precedenti vengono confermate.

Il concetto di zone di mare è stato poi ripreso in Axis and Allies ed in Futurisiko. Nel primo gioco troviamo anche il concetto di Base di rifornimento che coincide con le capitali.

L'idea dei convogli navali e quella dei generali sono riprese, con parecchi perfezionamenti, nella versione avanzata di *Risk édition Napoléon*.

Come si vedrà alla fine del capitolo quarto, spezziamo una lancia a favore della variante *Paracadutisti* perché rappresenta un completamento geniale di Risiko, soprattutto se si adotta il *Buio*, essendo caratterizzata da un notevole realismo.

Il realismo dipende dal fatto che la variante ha un costo per l'attaccante (ad esempio 6 armate si trasformano in 3 unità di paracadutisti) ed il suo impiego è circoscritto. Si può infatti saltare un unico territorio (e piombare nelle "retrovie" avversarie oppure rafforzare un territorio amico). Inoltre c'è sempre un risultato finale: o si vince o si è annientati. Come accade nella realtà i paracadutisti non si possono ritirare. Infine, la variante dà il meglio di sé se viene eseguita dopo lo spostamento strategico nelle modalità da noi suggerite. Infatti, se le unità paracadutiste sono utilizzate in funzione offensiva danno luogo a partite spettacolari; se al contrario sono utilizzate in funzione difensiva per rafforzare un territorio amico, una volta conclusi gli attacchi, ciò consente di recuperare truppe fresche dalle retrovie (sia pure ad un prezzo salato).

Se, come auspichiamo, si limita l'utilizzo della variante ad una sola volta per turno essa si configura come il completamento ideale di Risiko. Si aggiunge infatti un ulteriore elemento strategico che va attentamente valutato in termini di costi, che sono quantificabili, e di benefici attesi che sono aleatori.

In fin dei conti, la maggiore "mobilità" cui la variante dà luogo con dei costi elevati e risultati incerti (dopo lo sbarco i paracadutisti devono comunque lanciare i dadi), limitata al salto di un unico territorio mostra con chiarezza come sia davvero irrealistico il trasporto illimitato di truppe ripetibile infinite volte nel Risiko storico a costo zero!

3.1.2. LE VARIANTI FRANCESI

La rivista *Jeux et Strategie* pubblicò nel 1986 un articolo di Serge Laget e Alain Munoz con una dozzina di varianti. Vediamo quali sono quelle più interessanti¹⁰³.

¹⁰³ *Variantes tous risk*, nel numero 40 di "Jeux et Strategie ". Si faccia attenzione che per giocare alcune varianti è opportuno avere due mazzi di carte Territorio e, anche se non è precisato, distribuire nella smazzata iniziale anche i due jolly. Non vengono riportate tre varianti perché ritenute troppo scherzose rispetto al gioco. Serge Laget è un'autore di giochi e recentemente ha pubblicato presso Jeux Descartes *Mare Nostrum* che dovrebbe essere una versione giocabile di Civilization.

Conferenza di Yalta

Prima opzione: ad inizio partita i giocatori pongono le carte Territorio davanti a sé scoperte. Hanno quindi a disposizione tre minuti per fare scambi “liberi” tra loro; le carte possono essere scambiate singolarmente o a gruppi.

Seconda opzione: i giocatori tengono segrete le carte Territorio raggruppandole per continente. Dopo di ch  comincia la fase degli scambi sempre circoscritta a tre minuti.

- *I giocatori scambiano una o pi  carte territorio che devono necessariamente appartenere allo stesso continente.*
- *Essi dicono il numero delle carte che desiderano scambiare, ma non rivelano il nome del continente al quale esse appartengono.*
- *Il jolly pu  essere contato come una carta di qualsiasi continente.*
- *Non c'  alcun ordine preciso per gli scambi: si tratta di una mischia ove ciascuno tenta con ogni mezzo di conseguire la posizione migliore.*

Mobilitazione generale

I rinforzi arrivano pi  regolarmente sul planisfero. Essi sono ottenuti tramite combinazioni di carte costituite a partire dai territori occupati e tutti i giocatori li ricevono e li dispongono al termine di ciascuna mano di gioco.

I giocatori pongono davanti a s  le carte Territorio scoperte, corrispondenti a quelli che essi occupano. Ogni volta che conquistano un nuovo territorio essi ovviamente prenderanno al vecchio proprietario la carta corrispondente.

Al termine di una mano di gioco (quando tutti i giocatori hanno giocato una volta), ciascuno cerca di formare dei Tris con le proprie carte.

- *Un Tris   costituito da tre carte diverse: cannone, fante e cavaliere (il jolly pu  rimpiazzare una qualunque delle tre).*
- *Una carta pu  essere utilizzata per un'unica combinazione.*
- *Ciascuna combinazione d  luogo a 6 armate che devono essere schierate su uno o pi  dei territori della combinazione.*
- *Questa regola non sopprime i rinforzi derivanti dal possesso dei continenti.*

Truppe aerotrasportate

Invece di lanciare un'offensiva con un gruppo di pedine situate sullo stesso territorio, le si può imbarcare in aereo (piazzandole davanti a sé sul bordo del planisfero). Questo gruppo di armate non entrerà in gioco in quel turno. Si scrive segretamente il territorio di destinazione: esse sbarcheranno obbligatoriamente nel turno successivo e lì combatteranno sino alla fine.

Si può effettuare un unico imbarco aereo per turno; ciò non preclude i normali attacchi terrestri. Per un minimo di realismo è opportuno limitare la possibilità di questi interventi a continenti tra loro vicini.

“L'ecatombe”

I morti non possono essere resuscitati. Ogni armata distrutta in combattimento viene definitivamente eliminata dal gioco. Oltre alla dote iniziale, ciascun giocatore dispone soltanto di altre 35 armate di riserva. Vince colui che raggiunge il proprio obiettivo segreto ovvero, qualora non vi sia più la possibilità di attaccare, colui che ha il maggior numero di territori.

Prigionieri di guerra

La situazione di partenza è la medesima della variante “ecatombe”. Però, quando un giocatore distrugge delle armate, egli le cattura e le mette nella sua scatola.

Si dovrà prevedere una breve fase di scambio di prigionieri all'inizio del turno. Qualunque “tasso” di scambio è consentito.

Premio di rischio

Questa semplice variante incita i giocatori a far saltare i blocchi organizzati da altri per conservare un continente.

Quando un giocatore conquista almeno un territorio su un continente occupato da un solo avversario (impedendogli così di prendere i suoi rinforzi), egli sceglierà la carta Territorio anziché riceverla casualmente.

Fronte unico

Una mano di gioco può essere lunga. Per dare maggior ritmo all'azione e affinché il vostro turno di gioco ritorni presto, si può scegliere il metodo seguente. Ciascun giocatore può condurre un'unica offensiva nel suo turno, partendo da un unico territorio. Il gruppo di armate che attacca può continuare la sua avanzata finché è in grado di farlo¹⁰⁴.

L'antigenocidio

Alcuni giocatori non gradiscono di “sentire” che un avversario sta lì proprio per distruggerlo. Altri riescono a vincere di misura con una sola armata e si sarebbero fatti annientare per conseguire il loro obiettivo in quel turno. La variante seguente attenuerà i conflitti familiari.

Eliminate i 6 obiettivi relativi ai colori di armate e sostituiteli con i 6 obiettivi seguenti:

- conquistare Asia ed Oceania e conservarle per un turno;
- conquistare Europa ed Africa e conservarle per un turno;
- conquistare America del Nord e del Sud e conservarle per un turno;
- conquistare tre continenti a scelta;
- conquistare 24 territori;
- conquistare 18 territori ed occuparli con due armate ciascuno.

Uguaglianza delle armi

Perché tre cannoni rendono solo 4 armate mentre tre cavalieri ne rendono 8? Qualunque sia la combinazione delle tre carte che avete in mano, essa darà diritto a 10 armate.

¹⁰⁴ Gli autori precisano con un disegno il senso della variante. 'La variante 'Fronte unico' obbliga il giocatore a prevedere per bene le tappe della sua offensiva. Nel disegno, l'Ontario inizia invadendo l'Alberta e compie un circolo arrivando sino al Quebec. Se invece avesse cominciato invadendo gli Stati Uniti orientali, sarebbe stato obbligato a scegliere tra Quebec e Stati Uniti dell'Ovest non potendo scindere la sua offensiva'.

3.1.3. LE VARIANTI AMERICANE

Nel 1992 R. Wayne Schmittberger pubblica il libro *New Rules for Classic Games* dove presenta quattro varianti per Risk. In premessa Schmittberger fa un'osservazione acuta: *“Pochi giochi hanno avuto così tante varianti sviluppate e scritte come il Risk della Parker Brothers.*

Sebbene sia un gioco di conquista molto godibile, la sua straordinaria semplicità genera nei giocatori la sensazione che essi possano migliorare il gioco aggiungendo alcune regole ulteriori. Vediamone alcune.

La ritirata

La prima variante di Risk a cui ho giocato fu creata da mio padre, Robert A. Schmittberger. Essa offre possibilità strategiche ulteriori e divenne il nostro modo abituale di gioco.

Le regole sono identiche a quelle di base ma con una differenza importante: quando un territorio è attaccato, il difensore ha l'opzione di ritirare le sue forze in un qualsiasi territorio adiacente purché in suo possesso.

L'opzione della ritirata può essere esercitata sia prima che inizi la battaglia sia in qualsiasi momento durante lo scontro (ad esempio tra un lancio di dadi e l'altro).

Quando il difensore si ritira, l'attaccante perde un'armata. L'attaccante deve allora avanzare con almeno una pedina nel territorio abbandonato (può ovviamente avanzare con più pezzi se lo desidera). Dal momento che nessun territorio può essere lasciato libero nelle regole di Risk, l'utilizzo della regola della ritirata implica che una forza attaccante debba essere composta da almeno tre armate, altrimenti il difensore non si può ritirare.

Se ci sono solo due armate attaccanti, ed il difensore volesse ritirarsi, l'attaccante non sarebbe in grado di perdere un'armata e contestualmente mantenere l'occupazione del territorio di partenza e di quello appena conquistato.

Risk nucleare

Questa versione venne suggerita da Ross A. Kohler e descritta nella rivista Games (agosto 1985). Ogni volta che i dadi danno un doppio 4, doppio 5, o un doppio 6 da parte di un qualsiasi giocatore, la prima carta del mazzo delle carte Tris viene scoperta. Il territorio che essa rappresenta subisce un incidente nucleare che elimina

tutte le armate presenti. Una moneta viene posta sul Territorio per ricordare l'esplosione e qualunque esercito entri nel territorio viene dimezzato per il resto della partita a causa delle radiazioni. I territori colpiti da incidente nucleare non vengono più conteggiati per il controllo dei continenti.

Risk nucleare tattico

Kohler ha anche suggerito una regola più strategica nella quale un giocatore, invece di giocare il suo turno quando gli spetta, può giocare una delle carte Tris che ha in mano e così “nuclearizzare” il Territorio che essa rappresenta. L'effetto sul territorio è lo stesso di quello descritto nel Risk nucleare. Dal momento che una simile mossa costa di fatto al giocatore due carte Tris (quella giocata e quella non incamerata perché ha rinunciato al suo normale turno di gioco) una variante molto più vivace potrebbe essere quella di consentire una “nuclearizzazione” senza negargli la possibilità di giocare il suo turno.

Una conseguenza di questa regola è quella di scoraggiare i giocatori dal concentrare molte armate in un solo territorio a meno che la carta Territorio che la rappresenta non sia nelle loro mani oppure sia stata appena giocata.

3.2. LE VARIANTI ITALIANE

I 3 dadi al difensore premiano a dismisura gli atteggiamenti difensivi e dilatori e dimezzano il potenziale offensivo dei Tris, dal momento che le perdite attese sono il doppio di quelle del gioco internazionale. Da tutto ciò nasce la necessità di limitarsi ad un solo attacco per turno per conquistare la carta, senza indebolirsi troppo, e di accumulare i Tris. Hanno così luogo tatticismi esasperati basati sulla complicità tra giocatori che si accordano tacitamente per praticare il gioco del “trenino”: il territorio “x” appena conquistato viene lasciato con un'unica armata di presidio affinché possa essere subito riconquistato dal giocatore che lo aveva appena perso; e così via per un bel po' di turni. Naturalmente la lunghezza delle partite aumenta a dismisura.

In un simile contesto ludico la Editrice Giochi si pone il problema di come limitare la durata delle partite e come fare per contenere la elevatissima intensità di azzardo che caratterizza il suo gioco, percorrendo strade di volta in volta diverse.

Nel corso degli ultimi venti anni la Editrice Giochi idea quattro interventi: dapprima vengono concepiti nuovi obiettivi territoriali denominati “obiettivi da Torneo”; poi si stabilisce un tempo massimo per le partite; successivamente nuove regole restrittive per i tornei; infine due distinte varianti per intervenire sui dadi: il Risiko *Aggressivo*

ed il *Risiko Scientifico*. Esaminiamo in dettaglio i singoli interventi regolamentari¹⁰⁵.

PERGIOCO
"rivista di giochi intelligenti"


EDITRICE GIOCHI - MILANO

con il patrocinio dell'Azienda Autonoma di Soggiorno di Capri

I° CAMPIONATO ITALIANO DI RISIKO

Capri - Hotel La Palma - 2-3-4 Ottobre 1981

Premi:

1° Classificato: Coppa Risiko 1981 lire 500.000
2° Classificato: Targa Risiko 1981 lire 300.000
3° Classificato: Targa Risiko 1981 lire 200.000
dal 4° al 10° Classificato: un gioco Editrice Giochi.

Tra tutti gli iscritti al Campionato saranno sorteggiati 10 soggiorni gratuiti

Programma: venerdì 2 ottobre:
arrivo dei concorrenti iscritti; sistemazione all'Hotel La Palma. 1° Cat. superiore. In camera con bagno, terrazzo, radio, frigorifero e aria condizionata. L'Hotel è dotato di Bar, ristorante, discoteca, solarium, sauna e si trova a 50 metri dalla famosa "piazza" di Capri.
18.00: Cocktail di benvenuto
19.30: Cena e pernottamento

sabato 3 ottobre:
8.30: prima colazione
9.30: inizio delle gare eliminatorie
12.30: pranzo
15.30: proseguimento delle gare eliminatorie
19.30: cena e pernottamento

domenica 4 ottobre:
9.00: prima colazione
10.00: finale
12.30: premiazione:
13.00: pranzo e conclusione del Campionato

Tariffe per l'intero soggiorno, tutto compreso in camera a due letti:
per Concorrenti e familiari: lire 110.000 a persona
supplemento per camera singola: lire 20.000
per Soci del Pergiochi Club: lire 100.000 a persona
supplemento per camera singola: lire 20.000

L'iscrizione al Campionato è limitata a 120 Concorrenti, ammessi sulla base dell'ordine di prenotazione.

Per informazioni, prenotazioni, chiarimenti: Pergiochi - Via Visconti d'Aragona 15
20133 Milano - tel. 02/719320 dall'1 al 21 settembre.

Termine ultimo per le prenotazioni: lunedì 21 settembre 1981 - ore 18.00

Il bando del 1° Campionato Italiano di Risiko apparso sulla rivista Pergiochi

¹⁰⁵ Tutte le novità regolamentari illustrate di seguito sono presenti anche nelle pagine web su Risiko nel sito della Editrice Giochi dedicato a Risiko.

I Campionati italiani di Risiko

Il mensile “Pergiooco” organizza nel 1981, in collaborazione con la Editrice Giochi, un Campionato italiano ufficiale nel quale per la prima volta sono utilizzati degli obiettivi segreti diversi da quelli ideati da Jean René Vernes nel 1970 in Francia, poi recepiti in Europa a partire dal 1976.

Gli obiettivi del 1981 sono unicamente territoriali e riguardano “la conquista di 15 territori a testa, partendo da almeno un nucleo continentale”¹⁰⁶.

Tale formula viene ripetuta nei campionati successivi, a cadenza bi o triennale, unitamente alla sperimentazione di partite “a tempo”: prima di una lunghezza smisurata (4-6 ore nelle diverse giornate del campionato) e poi sempre più ridotta sino ad arrivare ai 90 minuti attuali.

Nel 1993, in occasione del VI Campionato di Risiko, la Editrice Giochi presenta ulteriori nuovi obiettivi che saranno inseriti come variante nella scatola uscita nell'autunno del 1993. La necessità di abbandonare gli obiettivi di Jean-René Vernes è ben spiegata da Spartaco Albertarelli in sede di presentazione del VI campionato: “Risiko non è nato come 'gioco da torneo' e, per tale motivo, è necessario apportare alcune modifiche per adattarlo in modo adeguato alle esigenze della competizione. Il problema più spinoso da affrontare è sicuramente quello degli obiettivi originali del gioco, troppo aleatori per rispecchiare al meglio l'abilità strategica dei concorrenti di un torneo”¹⁰⁷. È necessario “realizzare obiettivi che siano più equilibrati... limitando al minimo l'elemento fortuna. Tali obiettivi sono, quindi, tutti territoriali, ma, poiché i territori in gioco non sono tutti 'uguali', essendovi quelli strategicamente più importanti di altri, è necessario operare una scelta che non può essere basata esclusivamente sul numero di territori da conquistare, ma anche sul loro 'peso' strategico, che viene calcolato attribuendo a ciascuno un 'coefficiente strategico' dato dal numero di territori confinanti. Per farla breve, un territorio che confina con altri tre avrà un valore pari a 3, mentre uno che confina con sette avrà un valore pari a sette (guarda un po'!)”¹⁰⁸.

¹⁰⁶ *La guerra dei tre giorni*, di anonimo in “Pergiooco” n.11 novembre 1981, pag. 14. Il primo campionato italiano venne vinto da Giuseppe Pappalardo di Catania.

¹⁰⁷ *Strategie da campioni*, in “Dadi & C.” luglio 1993. Il VI campionato italiano venne vinto da Walter Bego di Padova che può essere considerato il veterano dei campionati italiani: “In sei edizioni del campionato, Walter Bego è giunto per ben quattro volte in finale, ma solo quest'anno è riuscito a salire sul gradino più alto del podio, al termine di due giornate di sfide appassionanti”, *Il Campione dei campioni*, di Spartaco Albertarelli, in “Dadi & C.” dicembre 1993.

¹⁰⁸ *Il Campione dei campioni*, op. cit. pag. 5-6.

Gli obiettivi da Torneo del 1999

Oggi esistono 20 obiettivi da torneo pubblicati nel 1999 in occasione della finale del VII Campionato italiano, tutti aventi 86 punti di valore strategico, disponibili nell'edizione “Prestige” di Risiko. Si tratta di una versione più raffinata degli obiettivi analoghi presentati nel 1993.

Gli 86 punti uguali per tutti gli obiettivi scaturiscono dal valore medio dei territori (3,904 punti) moltiplicato la metà dei territori del gioco più uno. Da ciò consegue che gli 86 punti partita possono essere realizzati se si possiedono tra i 19 ed i 23 territori a seconda dei casi. Si nota, pertanto, che si tratta sempre di ambiti territoriali *inferiori ai 24 territori* classici e che la *varianza numerica è piuttosto marcata* (sino al 15% del numero di territori).

Analisi degli obiettivi

Se si esaminano approfonditamente gli obiettivi da Torneo della scatola “Prestige” la soluzione offerta ai giocatori non appare appropriata al problema giacché, paradossalmente, la situazione di partenza si aggrava: gli obiettivi da torneo sono nel complesso *più squilibrati* di quelli contenuti nelle carte Missione del 1977. Infatti, un certo obiettivo territoriale è rilevante per il singolo giocatore non in senso assoluto bensì *relativamente* agli obiettivi dei suoi avversari: ciò che conta è il *differenziale di difficoltà* in relazione alla dotazione iniziale di territori.

Il differenziale di difficoltà, tra i giocatori attorno al tavolo, dipende a sua volta da due fattori distinti:

- la “*lontananza*” tra dotazione iniziale di territori e Missione assegnata;
- la “*sovrapposizione*” piccola o grande di una certa Missione con quelle di altri giocatori.

A seconda di come si combinino i due fattori uno o più giocatori possono di fatto avere uno svantaggio comparativo rispetto agli avversari

Pertanto, ciò che è rilevante è la probabilità che, prima ancora di iniziare a giocare, si avrà di ricevere un obiettivo particolare rispetto a quello degli avversari. Ora, l'attribuire a ciascuno un obiettivo ritenuto a priori quantitativamente identico (86 punti che corrispondono a 19 o 23 territori a seconda dei casi) ma formalmente diverso non è una garanzia per i giocatori dal momento che esistono quelle che Boutin chiama “*les contraintes*” del tavoliere. Infatti, la contenuta dimensione del planisfero (con le 42 caselle distribuite in modo peculiare tra i 6 continenti) fa sì che volendo ideare 20 obiettivi formalmente diversi è giocoforza che “un pezzo” di

ciascun singolo obiettivo sia “in comune” con altri obiettivi: gli obiettivi saranno necessariamente *ad incastro*.

A questo punto, risulterà favorito quel giocatore che casualmente dovrà conseguire un obiettivo che solo *marginalmente*, o *affatto*, ha una “sovrapposizione” con gli obiettivi degli altri giocatori. Detto in altro modo, due o più giocatori che hanno obiettivi in gran parte simili sono destinati a neutralizzarsi a vicenda tra loro favorendo di fatto chi non si trovasse in una situazione analoga! Ora la probabilità che questa evenienza si verifichi è molto maggiore con i nuovi 20 obiettivi da Torneo che non con le carte Missione del 1977 ovvero con gli obiettivi da Torneo del 1993. Pertanto, il *ruolo della fortuna* già esistente nel gioco europeo classico (il mix di cui si diceva nel capitolo secondo) è *destinato ad accrescersi* qualora si adottino gli obiettivi da Torneo del 1999.

Inoltre, la combinazione tra “partita a tempo” ed obiettivi da Torneo del 1999 porta alla diretta conseguenza che 8 partite su 10 verranno vinte con il conseguimento di una *frazione di obiettivo* grande o piccola che sia.

Per esaminare gli obiettivi è opportuno suddividerli in “famiglie” come ad esempio le seguenti, che si caratterizzano per avere il “nucleo centrale” in¹⁰⁹:

America del Nord	con	9	obbiettivi pari al	45%
Asia	con	5	“	25%
Europa	con	4	“	20%
Oceania	con	2	“	10%
Totale		20		100%

Procediamo ora a 50 distribuzioni di carte Torneo, mescolando e tagliando ogni volta nello stesso modo il mazzo di carte completo. Si sono così ottenute 3 serie di distribuzioni su altrettanti “tavoli” rispettivamente di 3, 4, 5 giocatori. La base iniziale di 3 carte essendo comune a tutti i “tavoli”, e la quarta carta comune agli ultimi due. I risultati della distribuzione delle carte nelle 50 smazzate sono i seguenti.

Tavolo con 3 giocatori: frequenza delle carte all'interno delle famiglie (50 partite, 150 carte distribuite)

Famiglia	singola	coppia	tripla	totale
N. America	20	25	4	82
Asia	20	5	-	30
Europa	18	3	-	24
Oceania	14	-	-	14

¹⁰⁹ Naturalmente all'interno delle famiglie si possono individuare dei sottoinsiemi tra loro omogenei (ad es. nella prima famiglia 4 carte hanno in comune la coppia di continenti America del Nord-America del Sud). Ma per la nostra analisi quest'ultimo non è un aspetto fondamentale; la cosa importante sono le famiglie intese come si è detto.

Tavolo con 4 giocatori: frequenza delle carte all'interno delle famiglie (50 partite, 200 carte distribuite)

Famiglia	singola	coppia	tripla	quaterna	totale
N. America	13	27	10	2	105
Asia	28	6	-	-	40
Europa	26	6	-	-	38
Oceania	13	2	-	-	17

Tavolo con 5 giocatori: frequenza delle carte all'interno delle famiglie (50 partite, 250 carte distribuite)

Famiglia	singola	coppia	tripla	_ quaterna	totale
N. America	6	18	17	9	129
Asia	19	9	3	-	55
Europa	29	9	-	-	47
Oceania	13	3	-	-	19

Gli specchietti di sintesi illustrano la situazione probabilistica che si crea nei tavoli da gioco. I giocatori che all'inizio della partita ricevono degli obiettivi facenti capo alla medesima “famiglia” (ad esempio il Nord America) si ritroveranno svantaggiati rispetto ai giocatori che hanno avuto la fortuna di avere obiettivi di famiglie diverse da quelle degli altri. Ogni volta che in una certa partita si verifica l'evento di essere presenti simultaneamente “coppie”, “triple” o “quaterne” di obiettivi di una stessa famiglia i giocatori che li posseggono sono condannati a scontrarsi tra di loro neutralizzandosi e finendo così per favorire gli altri. Vale naturalmente anche la proposizione inversa: se per assurdo nella partita tutti i giocatori hanno un obiettivo della medesima famiglia scompaiono gli svantaggi comparativi. Si ricadrebbe infatti nel caso di un obiettivo tendenzialmente “unico”.

In conclusione, rispetto alle carte Missione storiche non si è fatto alcun passo in avanti. La fortuna continua a farla da padrone giacché il “mix” tra distribuzione iniziale delle carte Territorio e delle carte da Torneo rimane più arzilla che mai. Anzi, la situazione appare peggiorata. È il caso di dire che l'elemento fortuna risulta amplificato e dunque l'abilità strategica dei partecipanti risulta ancora più compressa.

Per sincerarsene, ripetiamo l'esperimento precedente con riferimento agli obiettivi del 1977.

Frequenza delle carte, singole ed in coppia, all'interno delle famiglie; 50 partite per un totale di 200 carte distribuite (4 giocatori)

Famiglia	singola	coppia	Tris	totale
N. America	25	5	-	35
Asia	29	6	-	41
Europa	21	4	-	29
Colori	16	20	1	59
Territoriali inclusa riserva	18	9	-	36

Come si vede, dall'esperimento si osserva che dal momento che la coppia di

“colori” da distruggere non assume valenza negativa (essendo i colori per definizione diversi) la probabilità di avere coppie di obiettivi continentali della medesima famiglia è molto più bassa. Nel nostro esempio in 15 partite su 50 (pari al 30%) c'è una coppia identica di obiettivi continentali; nella corrispondente tavola (4 giocatori) con gli obiettivi da Torneo del 1999 tale evento sale all'82% (!) dal momento che l'evento si produce in 41 partite su 50.

Negli obiettivi storici c'era però un'eccezione che possiamo definire “diabolica”. Si pensi al caso, rarissimo, delle armate gialle che devono distruggere le rosse mentre le armate rosse devono distruggere le gialle! I due giocatori in questione, dovendosi annientare, avrebbero favorito gli altri. Ma qualcosa del tutto simile accade proprio con le “famiglie” degli obiettivi da Torneo attuali.

Per concludere va detto che la prima versione di obiettivi da Torneo del 1993 risulta nettamente migliore di quelli della scatola *Prestige* dal momento che esiste un minor assortimento di obiettivi (ad esempio quelli in colore verde scuro).

LE VARIANTI DEGLI ANNI DUEMILA

Le nuove regole per i Tornei

La terza tappa, ideata per i campionati dal 2000 in poi, consiste nel legiferare una serie di norme che limitano *la libertà personale dei giocatori* sia in attacco che in difesa:

- *difesa obbligata*: il difensore ha l'obbligo di difendersi sempre con il numero massimo di armate;
- *inferiorità numerica*: non è possibile sferrare un attacco lanciando un numero di dadi inferiore a quelli del difensore;
- *guarnigione minima*: il giocatore di turno non può effettuare alcun movimento di armate che lasci su qualsiasi territorio confinante con un territorio nemico un numero di carri inferiore a due;
- *obbligo di attacco*: chi ha ricevuto almeno due armate di rinforzo ha l'obbligo di sferrare almeno un attacco prima di passare la mano, a meno che tale obbligo non sia in contrasto con la regola dell'*inferiorità numerica*.

Con queste nuove norme la Editrice Giochi ritiene che si possano “limitare le perdite di tempo nei tornei con limiti di orario e, in particolare, la cosiddetta 'spaccata', ovvero il protrarsi di attacchi suicidi (1 contro 3 o contro 2) con il solo scopo di cercare di arrivare al termine della partita e non consentire ad un avversario di effettuare il suo ultimo turno. Al tempo stesso, servono a limitare le perdite di tempo da parte del difensore” e “rendere più difficile il 'gioco della carta’”¹¹⁰.

Due nuove varianti

Si arriva così agli ultimi tentativi non ancora recepiti ufficialmente nelle regole ma comunque suggeriti dalla Editrice Giochi: il *Risiko Aggressivo* ed il *Risiko Scientifico*. Vediamo di che si tratta.

¹¹⁰ A livello dei singoli club, le nuove regole restrittive generano a loro volta delle "contro-regole" con l'intento di circoscrivere le conseguenze scaturenti dalle prime. Si arriva così ad una super-fetazione normativa che complica ulteriormente lo svolgimento delle partite. Si coniano espressioni, quali ad esempio "superiorità potenziale", che cozzano con la logica ed il buon senso.

Risiko Aggressivo

Questa volta si pensa di risolvere lo squilibrio pro-difensore del gioco italiano cambiando parzialmente le regole di Lamorisse. Si introducono pertanto altre due regole nella comparazione dei dadi negli scontri 3 a 3. Sicché, il Risiko “aggressivo” consiste nel *ribaltare* l'esito dei “doppi” e “tripli” numeri negli scontri.

“Molti appassionati reputano che il vantaggio del difensore nei combattimenti possa essere eccessivo ed eccessivamente premiante nei confronti dei giocatori più guardinghi che preferiscono la difesa all'attacco. Questa variante è stata studiata proprio per riequilibrare leggermente la situazione, offrendo una soluzione più dinamica ai combattimenti. La regola prevede:

- 1. Ogniqualvolta l'attaccante ottenga un punteggio “doppio” cioè un lancio di dadi contenente due risultati uguali (esempio 5-5-3 oppure 6-2-2), la regola relativa al vantaggio del difensore in caso di parità viene ribaltata a favore dell'attaccante.*
- 2. Ogniqualvolta l'attaccante ottenga un “triplo”, cioè lo stesso numero su tutti i tre dadi, il difensore perde automaticamente 3 armate senza possibilità di difesa. Come potete notare, questa nuova regola trasforma il famigerato triplo 1 da punteggio completamente negativo a punteggio totalmente positivo per l'attaccante. In termini statistici, questa regola modifica quella standard in circa il 45% dei casi, considerando nel calcolo solo gli attacchi con 3 dadi e può essere interessante per giocare partite più veloci anche se un po' meno tattiche”.*

Si badi bene che le “due novità” sono tra loro radicalmente diverse. La prima ribalta la regola di Lamorisse in caso di parità comparativa dei punteggi; la seconda è invece una novità assoluta giacché in caso di dadi “tripli” l'attaccante vince ancora prima che il difensore possa tirare i dadi. Continuando su questa strada Risiko diventa un complicato gioco di dadi dal momento che l'esito delle battaglie viene deciso in base a quattro regole diverse! Un attrezzo motorio non può essere così complesso. Citando Dossena (1984), si può dire che il “tiro del cane” dei Romani (cioè il triplo 1) verrebbe mutato dalla Editrice Giochi nel “tiro di Afrodite” (cioè il triplo 6)¹¹¹.

¹¹¹ Con riferimento al nostro esperimento sintetizzato nel paragrafo 2.5., ed il cui dettaglio è riportato in appendice, si avrebbero i seguenti risultati. Su 100 lanci l'attaccante ha fatto 2 volte “tripli numeri” e due volte “doppi numeri” identici al difensore. Pertanto, adottando il Risiko *aggressivo* l'esito finale cambierebbe nella misura di 10 pedine in meno perse dall'attaccante e di altrettante in più perse dal difensore. Sicché lo scontro terminerebbe con l'attaccante che perde 180 pedine contro le 120 del difensore, ergo le 80 pedine dello scarto iniziale scendono a 60. Però, i lanci che sono cambiati di “segno” si trovano al 4°, 13°, 26° e 75° posto nella cronologia di lancio e quindi l'ultimo non può essere goduto dall'attaccante perché *egli è già spirato* al 67° lancio, per esaurimento, lasciando sul campo 19 pedine al difensore contro le 27 precedenti: è il caso di dire “tanto rumore per nulla”!

Risiko scientifico

All'estremo opposto troviamo la seconda variante che abolisce i dadi ed introduce l'uso di carte da gioco per risolvere gli scontri. *“Questa variante è stata studiata per tutti coloro che desiderano ridurre al minimo l'influenza della fortuna nella partite di Risiko. (...) La fortuna fa parte di Risiko, ma se siete fra quelli che vorrebbero ogni tanto provare a giocare dando maggiore peso alla vostra abilità questa variante è quello che fa per voi. Per poter giocare è necessario che ogni giocatore si procuri un normale mazzo di carte da gioco dal quale dovrà estrarre le carte numerate dall'1 al 6 di tre diversi semi a scelta, ottenendo in questo modo un mazzetto composto da 18 carte che utilizzerà al posto dei dadi nel corso della partita.*

Quando i due avversari hanno fatto la loro scelta, ciascuno dichiara il punteggio con i valori in ordine decrescente e mostra le carte scelte a conferma della dichiarazione. Dopo ogni 'lancio', le carte utilizzate vengono messe coperte in un mazzetto degli scarti che i giocatori lasciano davanti a sé. Se un giocatore non ha abbastanza carte a disposizione per poter giocare (ad esempio deve difendere con 3 carri e ha solo 2 carte), può riprendere il mazzo degli scarti e ricostituire la sua mano di 18 carte”.

In questa variante anche il sorteggio del turno di gioco va fatto utilizzando 3 carte di ciascun mazzetto sommando i punti e disponendosi in ordine decrescente attorno al tavoliere. Le 3 carte utilizzate devono però essere *scartate* ai fini del gioco. Se, com'è probabile, c'è parità fra due o più giocatori, si passa ad un'ulteriore estrazione di carte ma senza poter utilizzare quelle giocate precedentemente, le quali sono reintegrate nel mazzo dopo aver risolto la parità. *“In pratica, tutti i giocatori dovranno iniziare il gioco avendo scartato 3 carte dal loro mazzo”.*

Si badi bene che il meccanismo di determinazione del turno di gioco finisce con l'influenzare anche i primi 15 “lanci di dadi” di ciascun giocatore, dal momento che 3 carte sono state eliminate ed il loro punteggio è a conoscenza di tutti: ciò genera uno squilibrio che può essere fonte di litigi. A prescindere dalla bontà della variante è meglio sorteggiare il turno di gioco in un altro modo¹¹².

Entrando nel merito del *Risiko Scientifico* si vede come il meccanismo della variante è che ogni carta corrisponde al lancio di un dado, ma il risultato, anziché essere aleatorio, è determinato dal giocatore stesso, che ad esempio decide, nel corso di un attacco di tre carriarmatini contro tre, di utilizzare i suoi tre 6.

Al contempo, l'avversario che si sta difendendo, ancor prima di vedere il valore

¹¹² Mangiata la foglia, tutti cercheranno di cominciare per ultimi giacché questo rappresenta un vantaggio negli scontri successivi che utilizzano le prime 15 carte dal momento che rimangono in piedi le regole di risoluzione di Vernes. Sono dunque prevedibili scene patetiche del tipo: tutti giocano tre 1, tre 2, ecc. ecc.

delle carte dell'attaccante, decide, sempre ad esempio, di utilizzare due dei suoi 6 ed uno degli 1.

A questo punto si girano le sei carte e il risultato è valutato con la consueta comparazione: attaccante 6, 6, 6 - difensore 6, 6, 1. Risultato: l'attaccante perde due pedine ed il difensore uno.

E fin qui niente di nuovo. Cosa succede però adesso? L'attaccante ha terminato i suoi colpi da 6 e deve riporre queste nel mazzetto degli scarti. Per i prossimi quindici “lanci di dado” non potrà più produrre un 6, né in attacco, né in difesa. Il difensore ha invece ancora un 6 da giocare nei suoi prossimi quindici “lanci”. Ma questi dati sono a conoscenza di tutti gli avversari, o perché fanno un esercizio di memoria o perché si appuntano le carte giocate da ciascuno per poi sapere con certezza quali rimarranno in mano ad ogni giocatore, dimodoché alla fine del mazzetto, alle ultime tre o sei carte per ciascuno, sarà quasi pleonastico esibirle poiché l'esito degli scontri sarà ormai scontato: chi ha risparmiato le carte alte vincerà e chi se le è giocate prima, perderà.

All'inizio della partita, quando le possibilità di scelta sono quasi complete (mancano solo tre carte a testa), accade qualcosa di simile alla “morra cinese” (forbici, sasso, foglio). La risoluzione degli scontri è sottilmente psicologica: io gioco la carta media, perché il mio avversario pensa che io mi giochi quella alta e così se la gioca pure lui per battermi e io invece me la sono conservata, e se invece gioca la bassa per conservarsi quella alta io lo batto con quella media; eccetera fino all'esaurimento nervoso. Alla fine, quando le carte residue sono poche e conosciute, accade qualcosa di simile alla scopetta tra giocatori esperti che contano il “quarantotto” e sanno con certezza matematica quali sono le carte in mano agli avversari.

La commistione è quantomeno bizzarra: nei tornei potremmo sentire riecheggiare i proverbi scurrili dei nostri nonni, tipo “chi sparglia in saccoccia se la piglia”.

Conclusione

Gli interventi regolamentari che il legislatore di Risiko sforna instancabilmente da molti anni sembrano osservare una direttiva implicita: *complicare tutto ciò che è semplice*! Sul ceppo di Risiko già rigoglioso di per sé di tattica e strategia si innestano giochi diversi e non compatibili con esso.

Dalla produzione normativa si percepisce come vi sia una certa consapevolezza che il gioco italiano sia più lento e premiante per il difensore, ma la soluzione non è certo quella di concepire sempre nuovi “lacci e laccioli” per i giocatori. In tutta evidenza ci si trova in un circolo vizioso per spezzare il quale, non volendo ammettere quale sia l'origine degli aspetti problematici di Risiko si pensa di toccare

in modo improprio il “lancio dei dadi” nella risoluzione degli scontri.

Nell'ultimo tentativo (per il momento), la Editrice Giochi opera una sostituzione del motore aleatorio: al posto dei dadi subentrano le carte da gioco sempre all'interno delle due regole di Vernes (comparazione relativa e parità a vantaggio del difensore). In tal modo la “responsabilità” dei risultati passa dai dadi ai giocatori in quanto essi sono ciclicamente vincolati ai mazzetti di carte. Questa sostituzione del motore aleatorio, però, non risolve alcuno dei problemi del gioco italiano (lunghezza delle partite e difensivismo ad oltranza) giacché i meccanismi di risoluzione rimangono identici. L'esito degli scontri, sia grandi che piccoli, sarà sempre il medesimo: il rapporto delle perdite sarà sempre di 1,75 ad 1 a vantaggio del difensore. Pertanto, alla Editrice Giochi non appare chiaro che il problema non è il motore aleatorio in quanto tale, bensì il suo meccanismo di funzionamento.

A costo di ripetersi, la conclusione è una sola: il meccanismo dei 3 dadi contro 3 è iniquo e può essere bilanciato solo dalla riduzione a 2 dei dadi del difensore, o dall'abolizione del vantaggio per questo in caso di parità.

Oppure, se proprio si vuole misurare l'abilità strategico-tattica dei giocatori di Risiko, la proposta risolutiva è quella spiegata nel paragrafo 4.10, *la cattura per differenza semplice*, che abolisce il lancio dei dadi o di qualsiasi succedaneo più o meno aleatorio, e costringe i giocatori a fare delle scelte oculate nella disposizione delle forze in campo.

Corre però l'obbligo di una perorazione a favore dei dadi, strumento antico quanto la ruota, simboli semplici e fedeli dell'energia di ogni giocatore: chi non ci ha mai soffiato sopra la propria voglia di vincere, chi non li ha mai fatti rullare vorticosamente tra le mani per intriderli del sudore della propria angoscia nei momenti culmine della partita? E chi, nel ruolo di condottiero di armate, sia pure di plastica, non ha mai sentito risuonare dentro di sé il detto “*alea iacta est*”¹¹³?

Infine un aspetto curioso. Nel commento alle regole per i tornei del 2000 la Editrice Giochi ammette in premessa che il gioco italiano incoraggia apertamente gli atteggiamenti eccessivamente prudenti e conduce “a situazioni di stallo volontario”. Si realizzano così “posizioni esasperatamente tattiche che possono andare a scapito della spettacolarità della partita e, in parte, anche contro lo spirito stesso del gioco, che dovrebbe esaltare le strategie di conquista piuttosto che le difese ad oltranza dei

¹¹³ Dossena (1984), op. cit., ricorda che i dadi cubici a sei facce, con quelle opposte che sommate danno sempre 7 come risultato, sono originari della Mesopotamia 3000 anni prima di Cristo. I dadi sono dunque “entrati” nel DNA dei giocatori: sfidare la sorte esercita un fascino irresistibile. È questo il lato “diabolico” dei dadi cui accenna Bruce Whitehill in *American Games: a Historical Perspective*, in “Board Games Studies” University of Leiden 2000. Racconta Whitehill che “durante la Guerra Civile (1860-1864), anni caratterizzati da un fervore religioso e morale che considerava inaccettabile il gioco d'azzardo, i soldati spesso portavano con sé dei dadi per giocare, nonostante il pregiudizio puritano contro di essi. Ma un soldato se li sarebbe sempre levati dalle tasche prima di andare in battaglia per evitare che, nell'eventualità di rimanere ucciso, i dadi facessero parte del suo corredo personale rispedito alla famiglia. I campi di battaglia della Guerra Civile sono luoghi eccellenti per ritrovare vecchi dadi di osso”.

propri territori”. Siamo in presenza qui di una sorta di *lapsus* freudiano giacché è assolutamente certo che lo spirito di Risk sia proprio quello di “rischiare la conquista” e dunque esaltare le strategie di attacco. Usare l'espressione “*dovrebbe* esaltare” invece di “*deve* esaltare” equivale ad ammettere che il Risiko italiano ha mutato la natura ludica di Risk¹¹⁴.

In realtà, la soluzione è semplice: abbandonare il terzo dado al difensore. Ciò consentirà di ridurre drasticamente il numero di turni e conseguentemente di uscire dalla logica della partita a tempo con i suoi corollari di divieti alla libertà di azione dei giocatori.

Una considerazione sulle partite a tempo

A partire dagli anni '80, viene introdotto il limite di durata delle partite che oggi è di 90 minuti (più un tempo segreto sorteggiato dall'arbitro). L'idea in sé è condivisibile essendo di buon senso ed esistendo da diversi decenni nei campionati di Scacchi. Sennonché, non avendo adottato un orologio marcatempo per ciascun giocatore (come accade negli scacchi), non c'è alcuna garanzia che alcuni giocatori non si approfittino del consumo del tempo sottraendolo ad altri e poi, avvicinandosi la fine, adottino ulteriori tattiche dilatorie con l'intento di “impedire” la mossa ai giocatori successivi.

Inoltre, non va dimenticato che negli Scacchi c'è un obiettivo unico uguale per i due giocatori, cosa che nel Risiko italiano non è. Pertanto la scure del tempo può rivelarsi iniqua in modo difforme a seconda dell'obiettivo segreto che hanno i diversi giocatori.

¹¹⁴ Per convincersi del *mutamento genetico* intervenuto nel gioco italiano è sufficiente leggere l'articolo di Michael Keller riportato in appendice, nel paragrafo *La matematica di Risk e quella di Risiko*, e poi gli esempi di risoluzione di identiche situazioni di gioco nel contesto dei 5 o dei 6 dadi.

3.3. LE NUOVE EDIZIONI DEL GIOCO

3.3.1. RISK ÉDITION NAPOLÉON

Va subito precisato che in realtà un gioco veramente “Napoleonico” è possibile solo in una seconda variante che cerca di simulare le tappe dell'epopea napoleonica. La versione base del gioco, e quella avanzata, sono ambientate nell'Europa dei primi dell'ottocento caratterizzata dalla presenza di tanti mini-Statì. Si osserva a questo punto che i contorni del disegno della mappa di gioco sono esattamente coincidenti con quella di *Castle Risk* (Risiko! Più). I francesi della Tilsit Editons l'hanno messa a punto e la commercializzano anche con vendita per corrispondenza (si veda il sito: www.tilsit.fr). La carta geografica rappresenta l'Europa politica a cavallo del 1800. Balza subito agli occhi una novità sostanziale: i territori, e quindi le relative carte, sono 48 e con la “*extension Empire Ottoman*” si arriva addirittura a 56 (ma solo quando il tavolo ha 6 giocatori). La presenza di 48 carte nella versione base indica chiaramente una strada futuribile per la versione base. Infatti, una versione con 48 territori è introdotta anche nel CD del 2000 della Hasbro. Un'altra caratteristica importante è che esistono 8 Regioni, quindi c'è un valore di rendite complessivamente maggiore di quelle esistenti in Risiko che ha 6 continenti.

Come detto nel capitolo primo, la mappa europea soffre della perdita del “*grado di libertà*” che caratterizza Risk classico: la Russia e la penisola Iberica che si trovano ai due estremi della plancia di gioco non sono ovviamente confinanti “via mare”. Da ciò deriva un'imbottigliamento del giocatore, o dei giocatori, che si trovano al “centro” della mappa e di conseguenza le partite sono molto più scontate di quelle di Risk.

3.3.2. RISK II

A primavera del 2000 è uscito il CD-ROM di “Risk II” (©Hasbro Microprose e ©Deep Red) che innova e sostituisce il precedente CD del 1996. Si tratta di un CD con animazioni e sottofondo musicale con la celeberrima *Overture 1812* di Tchaikowski. Nella presentazione del gioco, la Terra viene vista dalla Luna e man mano che ci si avvicina ad essa tuonano i cannoni che segnano la disfatta di Napoleone in Russia. Gli ideatori britannici della Deep Red hanno fatto un grosso lavoro di affinamento e Risk raggiunge il massimo che l'impostazione tradizionale può dare. L'acquisto del CD può essere fatto on-line presso: www.ubisoft.fr

Sinteticamente le principali novità rispetto al precedente CD del 1996 sono le seguenti:

- a) possibilità di giocare con 42 territori o con 48; i 6 territori in più sono concepiti in modo tale che la loro comparsa non altera i confini dei territori preesistenti (ad es. si inserisce la Nuova Zelanda in Oceania);
- b) si inserisce una quarta fase di “Diplomazia” (contatti ed eventuali accordi tra i giocatori) che precede quella dei rinforzi;
- c) un giocatore può giocare da solo o in rete con altri giocatori. Nel gioco da “solo” ci si scontra con 16 generali (a scelta) ognuno dei quali è inserito in vari livelli di difficoltà;
- d) il gioco base può essere svolto anche in “torneo”: il giocatore gioca partite successive di difficoltà crescente con lo scopo di conquistare punti con meccanismi prestabiliti.
- e) attacchi dilaganti. I generali usano in genere la tattica di maxi-concentramenti di truppe alla prima loro mossa (ad esempio 18 armate schierate su di un unico territorio). È questa una novità sostanziale rispetto alla versione 1996.

Accanto a ciò vi è un vero e proprio salto di qualità rappresentato dall'introduzione del “gioco simultaneo” (*Same time Risk*) che può essere giocato sia contro il computer sia “in rete” da un massimo di 8 giocatori. La particolarità consiste nel fatto che all'inizio è conosciuta dai giocatori la presenza degli avversari nei diversi territori ma non è conosciuta la consistenza delle forze reciproche. I giocatori stilano un ordine di battaglia che viene poi eseguito simultaneamente dal computer, per tutti i giocatori, seguendo un ordine logico-gerarchico di risoluzione (noto ovviamente a tutti)¹¹⁵.

¹¹⁵ A fine anni ottanta un mini Risiko per Macintosh proponeva l'abolizione dei turni prestabiliti, con risultati di

3.3.3. L'OPZIONE “BLIND”

In precedenza, quando esce la prima versione su CD-ROM di Risk (©1996 Hasbro Microprose) viene presentata un'opzione denominata “Blind” (cieca) che è possibile giocare sia nelle versioni classiche che in quella *Ultimate Risk*. Questa opzione è in verità alquanto banale e, per come è strutturata, può essere giocata solo al computer: il giocatore umano “vede” durante tutta la partita solo le armate, di colore e di numero, piazzate sui territori confinanti con quelli da lui occupati. “Non vede” al di là dei territori adiacenti ai suoi. Ovviamente, non appena conquista un nuovo territorio riesce “a vedere” tutti i territori confinanti e l'opposto accade quando perde un territorio.

3.3.4. I “TIPS AND HITS” DI RISK

Nel sito della Hasbro: www.hasbro.com/risk il lettore può trovare, e scaricare, le regole 1999 di Risk americano con annesse le varianti per i giocatori esperti. Vi è poi una pagina (risktips.html), scritta nel 1996 per la presentazione dei giochi inseriti nel CD-ROM di quell'anno (Classic Risk ed Ultimate Risk), che è particolarmente interessante, sempre nell'ottica del gioco internazionale, e della quale consigliamo vivamente la lettura¹¹⁶.

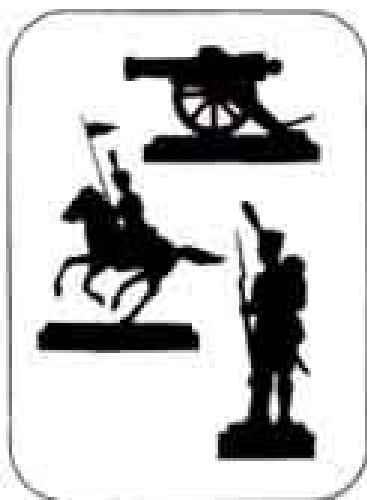


Il Cd-Rom di “Risk II”, uscito nel 2000

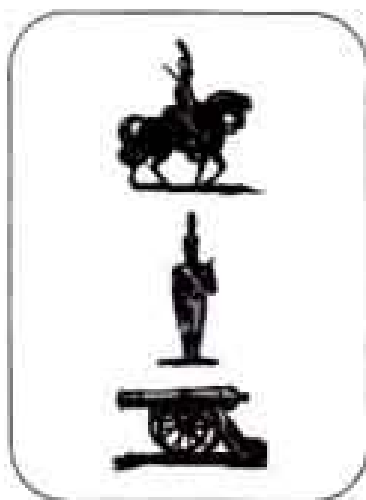
gioco sorprendenti. I rinforzi apparivano in continuazione e in ogni istante i giocatori potevano muovere e attaccare.

¹¹⁶ Di notevole interesse, per chi vuole apprendere bene il gioco internazionale, sono le considerazioni svolte nella pagina web che riguardano lo schieramento dei rinforzi ed il dosaggio degli attacchi.

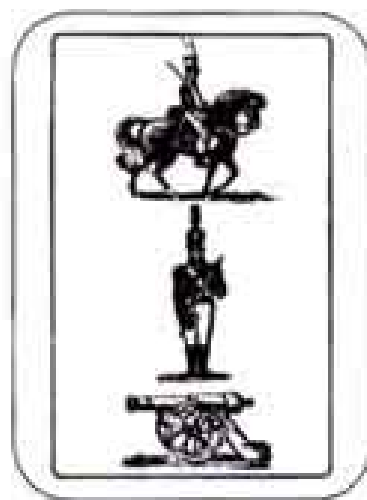
Le carte Jolly apparse dal 1957 al 1999 in diversi paesi



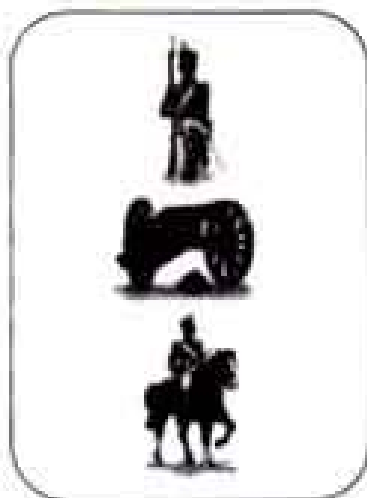
FRANCIA 1957



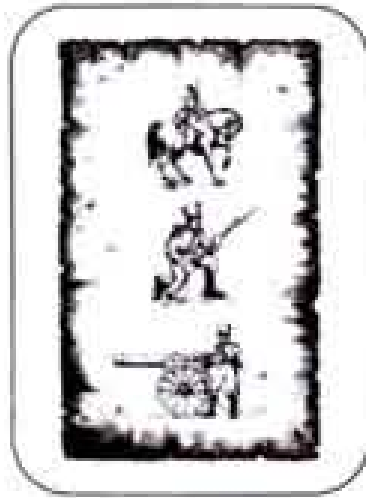
U.S.A. 1975



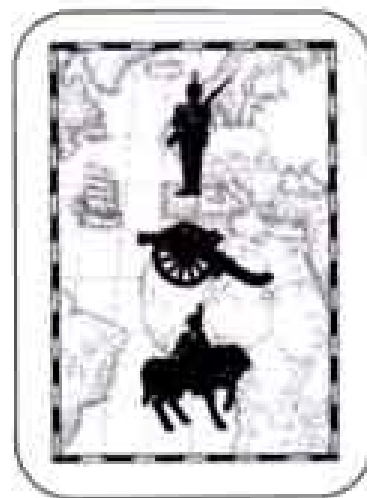
ITALIA 1977



U.S.A. 1993



FRANCIA 1994



EDIZIONE DEL
QUARANTENNALE

Capitolo quarto

L'ANELLO MANCANTE: RISIKO AL BUIO

“Voi dovete regolarvi secondo il principio del rischio calcolato, che interpreterete nel senso di evitare di esporre le vostre unità all'attacco di forze superiori avversarie, senza la prospettiva di infliggere come risultato di tale azione danni maggiori al nemico”¹¹⁷

Chester Nimitz, 27 maggio 1942

INTRODUZIONE

Un gioco di ambientazione, per quanti sforzi si facciano, non potrà mai diventare un gioco di simulazione strategica: è concettualmente impossibile. Però nulla vieta che si adottino degli accorgimenti, tipici dei giochi di simulazione, per migliorarlo. Nell'arco degli anni, gli autori hanno modificato alcune regole del gioco adottando i seguenti accorgimenti.

Il *primo* accorgimento è l'abolizione dell'eseocrato “serpentone”. L'illimitato trasferimento (o trasporto) di truppe, *che non hanno direttamente partecipato all'ultimo lancio di dadi*, sul territorio conquistato e la prosecuzione della passeggiata, finché ciò è possibile, è una *ridicolizzazione* della Blietzkrieg. Infatti, in Risiko il meccanismo del “serpentone” può essere ripetuto molte volte ed in diverse zone nel proprio turno, se il campo lo consente. Ben diversa è la regola che limita l'entrata nel territorio appena conquistato alle sole truppe corrispondenti ai dadi lanciati nello scontro decisivo: ci può essere *la prosecuzione sullo slancio* dello sfondamento della linea nemica (con al massimo la fortunosa conquista di altri due territori, qualora questi ultimi siano difesi da un'unica pedina ed i dadi favorevoli

¹¹⁷ Questa celebre frase dell'ammiraglio Nimitz alla vigilia della battaglia di Midway è riportata da Alberto Santoni ne *Il riflusso della marea*, volume secondo della “Storia generale della guerra in Asia e nel Pacifico (1937-1945)”, Stem Mucchi, Modena 1978. Osserva Santoni: “Incidenza non marginale sulla vittoria di Midway ebbe inoltre l'abile condotta tattica dei comandi statunitensi in mare, nonché la libertà di decisione concessa dall'autorità centrale rappresentata dall'amm. Nimitz, del tutto convinto delle autonome capacità dei suoi uomini chiamati a combattere una battaglia decisiva. A quest'ultimo proposito valga la laconica nota esplicativa di Nimitz al suo ordine d'operazione 29-42 del 27 maggio, che così precisava le direttive generali ai comandanti in mare” (segue la frase da noi riportata), ivi pag. 48.

all'attaccante). Ma non la *marea dilagante* che il “trasporto di truppe” consente.

Il *secondo* accorgimento, a parziale compenso della limitazione appena fissata, consiste nel consentire l'unica mossa di trasferimento delle armate *in qualsiasi momento* del proprio turno, e non necessariamente solo alla fine: sta al giocatore decidere se la vuole utilizzare durante gli attacchi per conseguire il risultato agognato, oppure al loro termine per razionalizzare la linea difensiva (ma, anche in questo caso, un *unico* movimento di razionalizzazione). Si pone dunque un problema di dosaggio tra attacco, da concludere sperando in un guadagno, e difesa pensando a ciò che potrà accadere dopo quando la mossa passa agli avversari.

Il *terzo* accorgimento è *posticipare* la fase dei rinforzi dall'inizio del turno al suo *termine*. Ciò per due motivi. Il primo è rappresentato dal fatto che in un gioco territoriale-strategico, anche se non di simulazione strategica, i rinforzi hanno un maggiore senso logico se arrivano alla fine del turno perché servono a razionalizzare le linee del giocatore sul tavoliere. Le truppe vengono riorganizzate in attesa degli attacchi altrui e della successiva mossa propria. È questa la conclusione ottimale del proprio turno. Il secondo motivo deriva dalla ricostruzione storica che ha chiarito come i rinforzi all'inizio del turno fossero assolutamente indispensabili nella prima edizione di Risk del 1959 e cessino di esserlo con l'inserimento della “dote iniziale” di armate dalla seconda edizione del 1963 in poi, che è ciò che i giocatori di tutto il mondo conoscono. Cade pertanto la giustificazione che potremmo chiamare originaria o storica.

Il *quarto* accorgimento è anche il più importante perché fa accrescere enormemente la bellezza del gioco: l'introduzione del *Buio*¹¹⁸. Alla luce dell'analisi svolta possiamo ricordare che le carte Territorio, e cioè il primo attrezzo *motorio* di Risiko, rappresentano univocamente le tessere/caselle del tavoliere-planisfero. In avvio di partita, la loro distribuzione ai giocatori *deve rimanere segreta* in omaggio al fatto che ci si trova in un gioco militare astratto. Proprio perché il primo attrezzo motorio è costituito da “carte” esse devono rimanere incognite, con il corredo di pedine schierate sui Territori che esse rappresentano. Questo procedimento ha, inopinatamente, un precedente estremamente illustre: il primo Kriegspiel tedesco utilizzato dallo stato maggiore prussiano nel 1824 per addestrare i propri ufficiali. Come ricorda infatti Sergio Masini l'esercitazione presupponeva la separazione dei due allievi (i giocatori) e dell'addestratore (l'ufficiale che fungeva da arbitro) in tre stanze distinte senza possibilità per gli avversari di “vedere” le dislocazioni altrui¹¹⁹.

¹¹⁸ Nel paragrafo 2.6. si è visto come Boutin citasse *Stratego* e *Battaglia navale* come due giochi ad informazione incompleta. Nell'ambito dei giochi di simulazione strategica si possono citare due giochi di difficoltà tra loro molto diversa: *Midway* della Avalon Hill e *Flat Top* della Battle line, successivamente ripubblicato dalla Avalon Hill. In essi i giocatori conoscono la composizione delle rispettive forze in mare ma non la loro precisa dislocazione. Diventa dunque fondamentale il ruolo della ricognizione aerea senza la quale si è ciechi.

¹¹⁹ “La prima applicazione ‘seria’ dei principi moderni del gioco di simulazione è avvenuta in campo militare, nel 1824 in Prussia: sono queste la data e il luogo di nascita del *Kriegspiel* (letteralmente: ‘gioco di guerra’) che lo Stato

La seconda argomentazione a sostegno del *Buio* esula dai meccanismi interni ed è la seguente. Risiko, oltre tutto ciò che è stato detto è “anche” un gioco di carte, sia pure particolare: le carte non sono un orpello, sono un *elemento costitutivo* perché rappresentano le singole parti del planisfero. Così come i mazzi di carte rappresentano la totalità dei rispettivi giochi cui si riferiscono. Ora, accettereste voi di giocare a Scopone, Poker o Bridge mostrando ai vostri avversari le carte che il mazziere vi ha dato? Certamente no, perché altrimenti non si tratterebbe più di Scopone, Poker o Bridge. Analogamente non avrebbe senso scegliere a turno soggettivamente le carte, come fanno gli americani nel loro Risk, dopo che il mazziere le ha mischiate e risposte a “faccia in su” sul tavolo di gioco. Le carte, proprio perché tali, non possono che rimanere segrete! La partita deve dunque iniziare “*Al Buio*”.

Infine, il *quinto* accorgimento riguarda l'abolizione di tutte le carte Missione, di qualsiasi tipo, e l'adozione di *un unico obiettivo* uguale per tutti conseguendo il quale si vince la partita: una “certa quantità” di territori da conquistare senza vincoli di dislocazione, ad esempio i 24 territori classici. Questo perché le peculiari caratteristiche del planisfero di Risiko, cioè del suo tavoliere, fanno sì che sia *impossibile* avere obiettivi diversi di uguale difficoltà per i giocatori. I francesi usano a questo proposito un'espressione molto efficace: i giochi di ambientazione possono avere una “*contrainte de l'espace du tablier*” (una costrizione nello spazio del tavoliere). Ebbene le caratteristiche del planisfero di Risiko (l'America del Nord con soli tre confini, l'Australia con un unico confine, l'Ucraina che fronteggia ben tre territori asiatici, ecc.) impediscono di fatto che si possano ideare obiettivi molteplici

Maggiore prussiano utilizzò per addestrare i propri ufficiali. Il sistema era semplice: i due allievi si sistemavano in due stanze separate tra loro da una terza, nella quale prendeva posto l'istruttore. Al centro di ogni stanza era dispiegata su un tavolo una grande mappa in scala di una qualunque zona geografica. Entrambi gli allievi avevano a disposizione un certo numero di blocchetti (rossi per il primo, blu per il secondo) che rappresentavano le loro truppe. Ufficiali di carriera indicavano ai giocatori gli obiettivi strategici da raggiungere; i giocatori preparavano dei piani di battaglia che venivano trasmessi all'istruttore e ponevano i loro pezzi sulla mappa. A sua volta l'istruttore piazzava sulla sua mappa i pezzi di entrambi i giocatori. All'inizio del gioco, solo lui sapeva quale fosse lo spiegamento dell'una e dell'altra parte. Dato il via, i giocatori muovevano a turno i loro pezzi, e quando un pezzo di un giocatore diventava visibile a distanza, l'istruttore lo piazzava sulla mappa dell'altro, simulando alla perfezione la possibilità di avvistamento del nemico su un autentico campo di battaglia. Quando le truppe degli opposti schieramenti giungevano a distanza di tiro, l'istruttore decideva l'entità delle perdite e le conseguenze tattiche degli scontri (ritirate, avanzate, arresto del movimento e così via). Il gioco continuava sino alla sconfitta di una delle due parti. Fu con simulazioni di questo tipo che lo Stato Maggiore prussiano pianificò la guerra del 1870 con la Francia e i movimenti iniziali della Prima Guerra Mondiale. (...) È dunque dai Kriegsspielen che derivano i giochi di simulazione in uso tuttora in molte accademie militari; sono esercitazioni che non hanno certo come scopo primario il divertimento dei partecipanti, ma soltanto la loro preparazione allo svolgimento di un compito", Sergio Masini, op cit., pag. 8-9. Una ricostruzione storica dettagliata delle origini e dello sviluppo del Kriegspiel è contenuta nel saggio di Ulrich Blennemann "Die geschichte Des Cosims" in: www.g-h-s.org/ziele.html. Il meccanismo dei "tre tavolieri" del Kriegspiel (per l'istruttore e per ciascuno degli allievi) è utilizzato anche in una variante di *Flat Top* che prevede un arbitro che gestisce la sua mappa di gioco aggiornandola in continuazione. Il realismo di questa variante è tale che un giocatore non conoscerà mai per bocca dell'arbitro gli esiti precisi dei suoi attacchi (ne avrà solo un'idea imprecisa), esattamente come accadeva nella realtà storica riprodotta dal gioco.

davvero equivalenti. La grande lezione degli Americani, dal 1959 in poi, è che solo l'obiettivo unico garantisce tutti: se si corre in una corsa la cosa da fare è tagliare per primi il traguardo e tutti lo sanno a priori. Questo, per la verità, accadeva anche nel gioco originario francese. E tanto basta. Il passo avanti consiste nell'evitare un obiettivo un po' paranoico per il vincitore, e sadico per gli sconfitti, di conquistare tutte le 42 caselle. Il meccanismo dei rinforzi garantisce che con 24 territori in mano, il giocatore vincerebbe comunque dal momento che schiererebbe, qualora per assurdo si continuasse, dei rinforzi enormi: 8 grazie al numero di territori ed un'altra dozzina grazie al possesso di continenti; in tutto almeno 20! In queste condizioni ci sarebbe solo il prolungamento di un'inutile agonia altrui.

Si arriva così alla soluzione definitiva del problema del ruolo della fortuna che caratterizza questo bellissimo gioco. Infatti: la *distribuzione segreta* iniziale e l'adozione dell'obiettivo *unico* per tutti spezza definitivamente la catena del mix di cui si è detto. I più deboli sono per definizione salvaguardati; vince chi riesce a sviluppare una strategia efficace che, partendo dai territori assegnati a caso, riesca a conseguire l'obiettivo unico senza vincoli particolari.

Con l'adozione, infine, dei 5 dadi, dei quali si è ampiamente dimostrata la fondatezza scientifica, si elimina poi il *condizionamento tattico* insito nel gioco italiano. Risiko è così pronto per vivere una seconda giovinezza.

Sta al lettore la scelta di adottare tutte assieme le varianti illustrate oppure introdurle gradualmente accanto all'adozione del gioco a 5 dadi.

4.1. SCOPO DEL GIOCO

Conseguire per primi l'occupazione di 24 territori¹²⁰.

4.2. COMPONENTI AGGIUNTE

Alle componenti di base del gioco (planisfero, eserciti, carte dei territori) si aggiunge il seguente corredo per giocare la versione “*Al Buio*”.

Ciascun giocatore è dotato di una “*Scheda strategica*” che riporta: nella metà superiore la stilizzazione del planisfero con tutte le sue caratteristiche e l'aggiunta del collegamento *Argentina-Australia orientale*; nella metà inferiore una tabella con l'indicazione dei territori e delle caselle relative sia allo schieramento iniziale che ai rinforzi piazzati “*Al Buio*” nei primi 4 turni.

Ciascun giocatore è inoltre dotato di un “*Contenitore*” di plastica, di forma circolare o rettangolare (circa della dimensione di un piattino da tè), che utilizzerà per raccogliere le armate che sono dislocate “*al buio*” ed il cui totale dovrà coincidere in ogni turno con le armate presenti sulla tabella contenuta nella “*Scheda strategica*”, vale a dire quelle ancora schierate “*al buio*”. Le armate che appaiono man mano sul planisfero devono essere prese dal “*Contenitore*”.

Infine, ogni giocatore avrà anche una “*Rastrelliera*” in plastica simile a quelle per poggiare le tessere di Scrabble®, per riporre le armate perdute negli scontri avvenuti sul planisfero e non confonderle con quelle giacenti nel “*Contenitore*” di plastica. Artigianalmente si possono utilizzare i coperchi delle scatolette colorate di Risiko Prestige, o altro; oppure utilizzare un unico contenitore per tutte le armate eliminate a prescindere dal loro colore. In quest'ultimo caso la gestione del contenitore può essere affidata ad un unico giocatore che curerà l'eliminazione dei carri armati dalla plancia e la fornitura dei rinforzi, inclusi quelli derivanti dai Tris, attingendo quando necessario al banco ove sono custodite le armate inutilizzate.

¹²⁰ Quando le regole di Risiko *Al Buio* saranno state digerite, i giocatori potranno passare ad un concetto più raffinato per conseguire la vittoria, consistente nell'accumulare 105 punti Vittoria sui 194 in totale disponibili. Per il calcolo dei 194 punti Vittoria si vedano i paragrafi 4.7.e 4.12 e la Scheda strategica. Naturalmente i giocatori si possono preliminarmente accordare per un tetto di punti (o di territori) più basso.

4.3. PREPARAZIONE

Dopo aver sorteggiato con i dadi l'ordine di gioco e scelto il colore del proprio esercito, i giocatori ricevono dal mazziere (che è il primo di mano) le carte dei territori che rimangono segrete e non vengono mostrate agli avversari.

Ciascun giocatore riporta i territori in proprio possesso sulla *Scheda strategica*.

Ogni giocatore, dopo essersi dotato di armate in maniera identica a quella prevista per Risiko, dispone le proprie armate “*al buio*” riportando a matita nelle caselle corrispondenti il numero di armate che desidera schierare nei suoi territori. Non vi sono limiti al numero di armate che possono essere piazzate su ciascun territorio, ma ciascun giocatore può piazzare **una sola** armata in **quattro territori al massimo**¹²¹.

Questa fase è particolarmente delicata e nessun giocatore deve far capire agli avversari come sono dislocate le proprie armate. È altresì importante che non si commettano errori nel conteggio delle armate riportate sulla tabella, altrimenti il gioco viene falsato. La totalità delle armate “*al buio*” viene sempre conservata nell'apposito *Contenitore*, da cui verranno attinte nelle fasi successive.

Esaurita la disposizione “*al buio*” delle armate i giocatori restituiscono le carte al mazziere che le mischia assieme ai 2 Jolly e le ripone sul planisfero. Il mazzo coperto verrà utilizzato per i Tris, come al solito.

4.4. FASI DI GIOCO

Al proprio turno il giocatore può, se vuole, effettuare uno o più attacchi da territori in suo possesso. Se il territorio da cui attacca è ancora “*al buio*”, prende dal *Contenitore* il numero di armate corrispondenti a quelle in precedenza riportate nella tabella della *Scheda strategica* e le pone sul planisfero. Egli dichiara a questo punto quale territorio confinante attacca e l'avversario che lo possiede è tenuto a porre sul planisfero le armate corrispondenti al territorio attaccato. Se l'attaccante ritiene sfavorevole il rapporto di forze deve comunque procedere all'attacco con almeno un'armata. Risolto il combattimento secondo le regole di Risiko, se l'attaccante risulta vincitore egli occupa il territorio nemico con le armate, **al massimo 3**, coinvolte direttamente nell'ultimo lancio dei dadi. Il giocatore che ha perduto il territorio provvede a cancellarlo dalla propria tabella.

Il giocatore può fare attacchi da altri territori o proseguire l'attacco dal territorio

¹²¹ Il limite di territori indicato nel testo vale quando la partita è disputata da tre giocatori; scende a tre territori massimo negli altri casi.

conquistato. Quando si sarà fermato, dopo aver provveduto a dislocare i rinforzi, derivanti dal conteggio dei territori e continenti occupati, ed aver ritirato la carta Territorio che gli spetta, il turno passa agli altri giocatori che ripetono la sequenza.

4.5. DISLOCAZIONE DEI RINFORZI

Ciascun giocatore dispone di rinforzi **al termine** del proprio turno di gioco. Il conteggio dei rinforzi è identico a quello previsto da Risiko. Il giocatore può scegliere se disporre i rinforzi sui territori già rivelati sul planisfero oppure destinarli a territori ancora “*al buio*”, facendo attenzione a segnarli nella casella della *Scheda strategica* corrispondente al turno di gioco ed al territorio da rinforzare e sommandoli a quelli già scritti sulla tabella. Il numero complessivo delle armate di rinforzo posizionate “*al buio*” deve essere dichiarato ad alta voce e posto nel *Contenitore*. Quando un territorio che si trova “*al buio*” emerge sul planisfero, perché teatro di un attacco, di una difesa o di uno spostamento, tutte le armate corrispondenti vanno poste in gioco.

Il giocatore che, trovandosi in difficoltà, rinunciasse ad attaccare nel proprio turno ha comunque diritto a ricevere e piazzare i rinforzi nelle modalità descritte.

4.6. SPOSTAMENTI

In ogni turno di gioco, ciascun giocatore può procedere ad **un unico spostamento** di armate sui suoi territori emersi sul planisfero e tra loro confinanti. Tale unico spostamento può avvenire in **qualsiasi momento** del proprio turno attivo (all'inizio, durante o al termine della fase di attacco). Non ci sono limiti nella armate spostate purché ne rimanga almeno una a presidiare il territorio di partenza.

4.7. COLLEGAMENTI TRA CONTINENTI

Nella versione “*Al Buio*” i territori del planisfero appartenenti a diversi continenti hanno un ulteriore collegamento non compreso in Risiko!.

L'Australia orientale è infatti collegata *all'Argentina* (in analogia al collegamento tra Kamchatka ed Alaska). I due continenti più piccoli sono così messi in diretta comunicazione tra loro, esternamente al planisfero.

I mutamenti apportati alla mappa del planisfero si riflettono sul valore dei territori

previsti dalle regole da Torneo di Risiko!: l'Argentina e l'Australia occidentale acquistano un punto ciascuna. Inoltre, per il calcolo del totale dei punti Vittoria, ciascun confine di territorio in contatto con un diverso continente viene contato doppio (vale 2 punti). Pertanto, ad esempio, il valore strategico di Africa del Nord, Medio Oriente, Ucraina ed Europa meridionale diventa 9 (mentre in precedenza era 6). Il totale generale dei punti Vittoria assomma pertanto a 194. Utilizzando i punti Vittoria (che sono riportati per comodità sulla Scheda strategica), la partita termina quando un giocatore consegue 105 punti Vittoria.

4.8. QUALCHE CONSIGLIO

Dopo aver analizzato attentamente le carte in vostro possesso, fate una scelta razionale sul da farsi: individuate subito i 4 territori dove schierare una sola armata, se desiderate farlo; valutate poi i vostri punti di forza da cui attaccare per le prime necessarie conquiste: posizionate le armate sufficienti a garantirvi il successo e le carte per il tris. Un'eventuale dislocazione “irrazionale” è alla lunga perdente.

Per vincere la partita è necessario:

- ottenere la carta per il Tris al termine di ogni turno ma senza dispendi eccessivi;
- conquistare quanto prima possibile un continente intero che, con la sua rendita, costituirà la base materiale per ulteriori espansioni;
- giocare in maniera oculata il Tris puntando alla conquista di un secondo continente.

Parafrasando la terminologia degli scacchi, nella versione *al buio* diventa ancora più cruciale il “centro partita”. Ma la possibilità di sviluppare un “centro partita” efficace e risolutivo spesso dipende da come avrete distribuito le armate al buio nella fase di “preparazione” della partita e nella correlata distribuzione dei rinforzi. In altri termini, non tutti i territori inizialmente isolati, o secondari, sono da considerarsi marginali per l'esito finale e quindi da trascurarsi. Un'attenta analisi della nuova “gerarchia” dei territori, definita al paragrafo 4.12, nel contesto della propria dotazione iniziale di territori, sarà di ausilio per individuare la strategia da perseguire.

Se invece vi trovate in difficoltà, cercate di guadagnare tempo rinunciando all'attacco ed utilizzando i rinforzi per razionalizzare le vostre difese in attesa di migliori opportunità. La scelta di non attaccare *richiede coraggio* ma, se fatta al momento opportuno, può rivelarsi molto saggia.

4.9. COMPARAZIONE TRA IL MECCANISMO DI GIOCO DI RISIKO AL BUIO E RISIKO

La radicale diversità tra la versione base di Risiko! e la versione *Al Buio* è ben rappresentata dalla tavola che sintetizza gli effetti di tutte le varianti introdotte. **La sequenza di gioco è qualitativamente diversa.** Analizziamo in dettaglio le diversità.



4.9.1. Effettuata la distribuzione delle 42 carte dei territori tra i giocatori, questi dispongono in segreto le armate sulla Scheda strategica. In tal modo nessuno conosce la dislocazione degli altri né in termini di territori né in termini di armate. Nessuno può dunque trarre un vantaggio immediato dalla casualità con cui le carte sono state distribuite.

Si tratta di un'innovazione fondamentale perché in tal modo viene notevolmente ridimensionata la fortuna del primo di mano di essere tale e di converso la sfortuna dell'ultimo di mano: la partita nasce in modo più equilibrato. L'esito dipenderà dall'abilità dei giocatori nello sfruttare le proprie risorse.

Nella versione "*al buio*" nessuno conosce le carte altrui e durante i primi turni si crea una situazione di incertezza che consente ai giocatori con territori meno pregiati di altri, ovvero più sparpagliati sul planisfero, di tentare di attuare comunque una loro strategia senza rassegnarsi ad essere dei giocatori passivi o vittime sacrificali.

4.9.2. Quando si invade un territorio, lo si può fare solo con le armate che hanno

effettivamente preso parte all'ultimo attacco (massimo tre). **È abrogata la regola che consente di trascinare sul territorio conquistato un numero indefinito di armate.**

Quindi, le offensive tese alla conquista di larghi spazi debbono essere preparate ed eseguite con maggiore cura di chi, ad esempio, piazza oltre 20 armate in Ucraina e, in un solo turno, può spazzar via gran parte dell'Asia, trasportando con sé tutte le armate di scontro in scontro. Con le nuove regole, come si è visto, uno spostamento di un numero illimitato di armate da un territorio ad uno confinante, è possibile **una sola volta per turno** nel momento che il giocatore ritiene più opportuno, sia durante gli attacchi per appoggiarli sia al loro termine per razionalizzare la propria linea difensiva.

4.9.3. I rinforzi derivanti dal numero dei territori posseduti e dai continenti interi non vengono conteggiati, dislocati ed utilizzati all'inizio del proprio turno, e quindi all'inizio della fase d'attacco, bensì alla fine degli attacchi, con scopi immediatamente difensivi, e, solo in prospettiva (nel turno successivo), di attacco.

Di nuovo, ciò consente di non avvantaggiare oltre misura il primo di mano, che è l'unico a partire con l'intera dote di territori e che sarà presumibilmente il primo a poter realizzare e giocare il tris.

Con la versione “*al buio*” si consente a tutti di razionalizzare la difesa dei propri confini in attesa degli attacchi degli avversari.

In conclusione, la disposizione “*al buio*” delle armate iniziali ed il meccanismo di apparizione progressiva delle armate sul planisfero, i rinforzi alla fine del turno attivo, lo spostamento unico durante il proprio turno, sono tre innovazioni che rendono ancora più interessante un gioco unico nel suo genere e consentono di configurare una partita radicalmente diversa. La strategia assume in questa versione un ruolo principe ed è su tale versante che si misura l'abilità dei giocatori.

La situazione di incertezza che si crea durante *il buio* dei primi turni rende il gioco più equilibrato accrescendo la partecipazione dei giocatori perché non esistono vittime predestinate. La riprova sta nel fatto che l'ultimo di turno può vincere purché abbia saputo sviluppare una lungimirante strategia.

4.9.4. Il *Contenitore* delle armate al buio è indispensabile per due motivi. Durante i primi turni i giocatori possono agevolmente vedere quanti carri armati gli avversari hanno ancora dislocati al buio. Ciò è fondamentale per avere un'idea della probabilità di incappare in grosse concentrazioni. In secondo luogo il Contenitore consente di esercitare rapidamente un minimo di controllo reciproco sul corretto espletamento delle singole operazioni. È ovvio, tuttavia, che per il regolare svolgimento del gioco sia indispensabile la massima lealtà dei singoli giocatori. Risiko “*al buio*” non può che basarsi sulla fiducia reciproca!

Per le prime partite “*al buio*”, i giocatori possono procedere alla fase iniziale di

preparazione disponendo sul **dorso** delle loro carte, poggiate coperte sul tavolo, i carri armati in modo tale da non sbagliarsi nei conteggi; dopodiché riporteranno i numeri relativi alle armate nelle corrispondenti caselle dei territori della *Scheda strategica*. Con la pratica, verrà automatico segnare direttamente nella *Scheda strategica* i carri armati schierati sui territori saltando il passaggio appena descritto.

In caso di possibili discrepanze, dovute ad errori materiali, tra quanto risulta dalla *Scheda strategica* ed i carri armati presenti nel *Contenitore* si opterà per l'eventualità più sfavorevole per il giocatore, a detta degli avversari.

4.9.5. DOMANDE PIÙ FREQUENTI

Esaminiamo alcuni quesiti ricorrenti giocando *Al Buio*.

D - Se un giocatore conquista un continente nei primi turni avendo in loco ancora uno o più territori “al buio”, per poter prendere i rinforzi deve scoprire i territori al buio o si limita a dichiararli?

R – Per poter ricevere la rendita di un continente il giocatore deve dimostrare di possederlo tutto e dunque dovrà schierare sul planisfero anche le armate che ancora si trovano solo sulla scheda strategica.

D – Ad ogni turno di gioco, il giocatore deve rivelare un proprio territorio nascosto?

R – No. Il giocatore, se vuole, può agire utilizzando le armate già presenti sul planisfero. Se poi non desidera condurre attacchi, può procedere unicamente allo spostamento strategico e quindi schierare i rinforzi.

D – Si può effettuare lo spostamento strategico da un territorio ad un altro essendo entrambi ancora “al buio”?

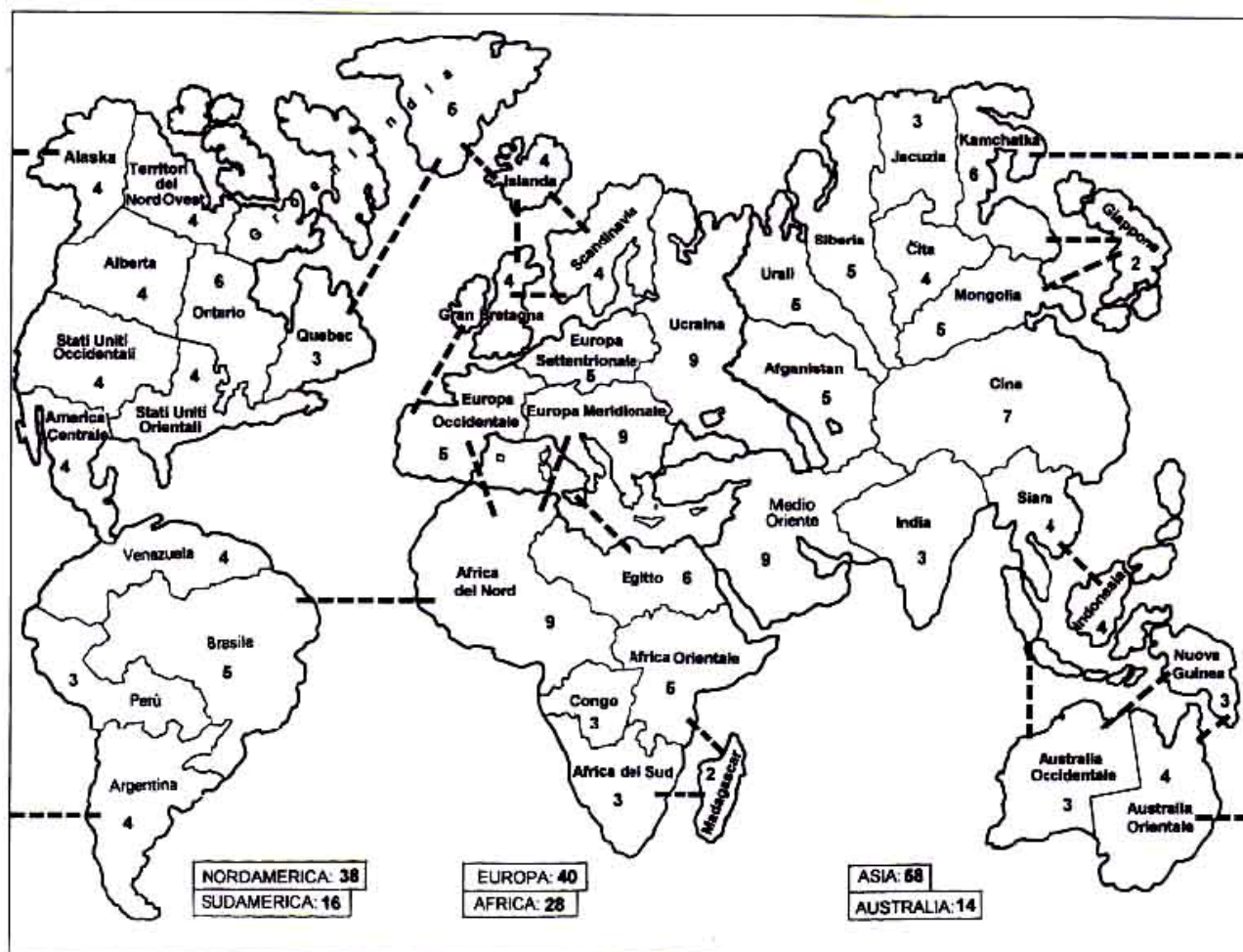
R - No. Lo spostamento strategico può avvenire unicamente sul planisfero. Pertanto il giocatore dovrà prima far emergere i territori ancora al buio che vuole coinvolgere nello spostamento.

D – Durante il buio, se il giocatore reputa sfavorevole l'attacco che ha dichiarato, può procedere prima allo spostamento strategico facendo emergere le armate da un suo territorio adiacente e poi attaccare?

R – Prevale in questo caso la regola generale che obbliga ad attaccare sia pure con un'unica armata. Successivamente il giocatore può far emergere il nuovo territorio e procedere allo spostamento prima di condurre il secondo attacco. Diverso è il caso in cui due territori adiacenti emergono contemporaneamente ed il giocatore procede allo spostamento strategico prima di dichiarare l'attacco.

D – Quando si può giocare il Tris?

R – Quando il giocatore decide di giocarlo, il Tris va calato all'inizio del proprio turno prima degli attacchi.



4.9.6. TORNEI DI “RISIKO! AL BUIO

Dopo aver studiato le peculiarità di Risiko *Al Buio* vi accorgerete che esso acquista un fascino particolare se giocato in tre. Il bilanciamento fra tre giocatori è perfetto: tutti iniziano con 14 territori; non è impossibile, grazie alle innovazioni apportate alle regole, vincere prima del quarto turno, mentre la durata media delle partite è di circa 7-8 turni.

Un maggiore divertimento scaturisce dall'organizzazione di tornei basati su 3 giocatori per tavolo e stilando una classifica. I criteri per stilare la classifica sono molteplici. Giocando tra amici, dopo aver determinato il vincitore in base al conseguimento dei 105 punti Vittoria (si veda il paragrafo 4.12.), si può procedere subito alla “rivincita” e stilare una classifica finale che somma i risultati delle due partite: il vincitore è chi consegue il maggior numero di punti Vittoria complessivi¹²².

Vi è poi un ulteriore meccanismo che possiamo chiamare “Bridge Risiko”, per il quale sono necessari due mazzi di carte Territorio e che si basa sempre su due partite successive. Si sorteggia il primo di mano tirando 3 dadi a testa; dopo aver proceduto alla distribuzione dei territori, riportati gli stessi sulla *Scheda strategica* ecc. ecc., ciascuno conserva il mazzetto delle proprie carte tenendole coperte. Nella rivincita, ciascun giocatore passa il suo mazzetto al vicino alla sua sinistra (ovvero a quello di fronte a sé se si gioca in 4). Si sorteggia il turno di gioco tirando 3 dadi (ad eccezione del primo di mano precedente che ne lancia solo 2) e si gioca *al buio* come al solito. Vince la sfida chi nelle due partite ha totalizzato più punti Vittoria.

Se invece si organizza un vero e proprio torneo con più di due partite si può seguire un'altra strada. Una volta determinato il vincitore sempre in base ai 105 punti vittoria (oppure più semplicemente in base all'obiettivo dei 24 territori) si procede all'attribuzione di *bonus* e di *penalizzazioni*. Il vincitore riceve un bonus di 60 punti; il secondo classificato (in base ai punti Vittoria, o ai territori che possiede al termine) riceve un bonus di 20 punti; dal terzo classificato in poi si riceve una penalizzazione che è data dalla differenza tra il numero di armate iniziali (35 se vi sono 3 giocatori, 30 se ve ne sono 4) ed il numero di armate in dotazione alla fine della partita. Ergo, dal terzo in poi i giocatori ricevono per la classifica un punteggio *negativo* se non hanno concluso la partita con un numero di armate superiore alla dote iniziale.

Il vincitore del torneo sarà il giocatore che, sommando algebricamente i punteggi ricevuti nelle partite, totalizzerà il punteggio più alto. In tal modo, tutti i partecipanti

¹²² Il concetto di punteggio finale dopo la rivincita è suggerito da Eric Solomon per il suo gioco *New Entropy* nel quale i due giocatori si invertono di ruolo nella seconda partita ed alla fine sommano i due punteggi conseguiti (cfr. Michel Boutin, op. cit., pag. 132).

sono stimolati ad impegnarsi sino al termine di ciascuna partita. Chi si trova in una situazione migliore è stimolato a conquistare i bonus. Chi se la passa male cercherà di attenuare con ogni mezzo la penalizzazione cui va incontro o, al limite, di racimolare qualche punto.

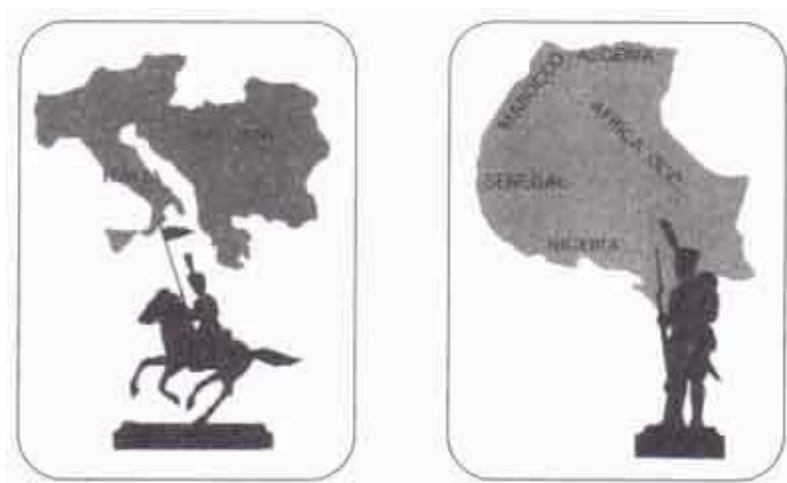
Nota Bene

Ciascun giocatore deve essere dotato di una fotocopia della *Scheda strategica*, riprodotta nel libro. Buon divertimento!

Per informazioni sul gioco *Al Buio* e su quello internazionale scrivete a:
riskinternational@katamail.com

SCHEMA STRATEGICA: Dislocazione delle armate iniziali ed al buio

turni di gioco						turni di gioco					
AFRICA	0	1	2	3	4	EUROPA	0	1	2	3	4
Africa del Nord						Islanda					
Egitto						Gran Bretagna					
Africa Orientale						Scandinavia					
Congo						Ucraina					
Africa del Sud						Eur. Settentrionale					
Madagascar						Eur. Occidentale					
						Eur. Meridionale					
ASIA											
Kamchatka						AMERICA del NORD					
Jacuzia						Alaska					
Siberia						Terr. del Nord Ovest					
Cita						Groenlandia					
Mongolia						Alberta					
Giappone						Ontario					
Urali						Quebec					
Afghanistan						S.U. Occidentali					
Cina						S.U. Orientali					
Medio Oriente						America Centrale					
India											
Siam						AMERICA del SUD					
						Venezuela					
AUSTRALIA						Perù					
Indonesia						Brasile					
Nuova Guinea						Argentina					
Austr. Occidentale											
Austr. Orientale											



Le carte della Giochiclub del 1968

4.10. VARIANTE. CATTURA PER “DIFFERENZA SEMPLICE”

Chi desidera eliminare del tutto l'aleatorietà dei risultati negli scontri, può giocare *Risiko Al Buio* senza dadi. Per conquistare i territori si devono osservare le regole seguenti:

- 1) l'attaccante può conquistare un territorio avversario solo se ha almeno “ $N + 2$ ” armate rispetto alle “ N ” presenti nel territorio del difensore. Elimina N unità proprie e le N nemiche ed entra nel territorio con al massimo 3 armate;
- 2) l'attaccante che abbia solo “ $N + 1$ ” armate può conseguire unicamente la riduzione ad “1” delle armate avversarie sotto attacco. La riduzione non può essere applicata ai territori difesi da una sola armata;
- 3) in ciascun turno il giocatore può condurre un numero massimo di attacchi (comprese le riduzioni) pari a 3;
- 4) la precedente regola non si applica ai territori appena conquistati (di slancio si può conquistare un secondo territorio se questo è difeso da una sola armata), ma non è possibile conseguire alcuna “riduzione” verso il secondo territorio avversario.

Tutte le altre regole del *Buio* rimangono invariate.

È intuitivo che nei primi turni di gioco, quando l'attaccante fa emergere suoi

territori e vorrebbe attaccarne altri che sono *al buio*, si possono verificare situazioni di “stallo” dal momento che si potrebbero fronteggiare territori con un identico numero di armate ovvero con lo scarto di un'unica armata (in questo caso l'attaccante può procedere alla “riduzione” dell'avversario). Se l'attaccante non è in grado né di attaccare né di procedere alla riduzione deve “pagare” una pedina perché non è in grado di procedere oltre. Chi ha la mossa segue la procedura abituale finché ha compiuto 3 attacchi o riduzioni al massimo.

Nota Bene

I giocatori che desiderano rimanere fedeli allo spirito del gioco italiano devono abolire la quarta regola e modificare le prime due nel modo seguente:

- 1 bis)** l'attaccante può conquistare un territorio avversario solo se ha almeno “ $1,7 \times N + 2$ ” armate rispetto alle “N” presenti nel territorio del difensore ed entra nel territorio con al massimo 3 armate. Il risultato della moltiplicazione va arrotondato alla cifra intera più prossima e l'attacco minimo è di 4 ad 1.
- 2 bis)** l'attaccante che abbia solo “ $1,7 \times N + 1$ ” armate può conseguire unicamente la riduzione ad “1” delle armate avversarie sotto attacco. La riduzione non può essere applicata nel caso di 3 pedine per l'attaccante ed 1 per il difensore. Conseguentemente non è possibile occupare di slancio un secondo territorio.

Esempi:

- a)** il difensore ha 3 armate: l'attaccante può conquistare il territorio solo se ha in loco un minimo di 7 armate. Sicché il difensore perde le sue 3, l'attaccante ne perde 5 ed entra con 1 armata sul territorio conquistato;
- b)** il difensore ha 7 armate: l'attaccante può conquistare il territorio avversario solo se ha in loco un minimo di 14 armate (ne perde 12 ed entra con 1).
- c)** il difensore ha 10 armate: l'attaccante ne deve avere almeno 20. E così via. Se l'attaccante ne avesse solo 19, può ridurre ad 1 il difensore rimanendo con 3 armate.

Il calcolo delle perdite è sempre N per il difensore ed $1,7 \times N$ per l'attaccante.

4.11. PERSONALIZZAZIONI DEL GIOCO

Fermo restando le caratteristiche strutturali del *Buio*, i giocatori se lo desiderano possono introdurre alcuni accorgimenti.

Ad esempio, la fase iniziale del *Buio* può essere così personalizzata:

- a) viene ridotta ai soli primi 3 turni di gioco, ma non può essere ulteriormente compressa. Al termine del terzo turno tutti scoprono simultaneamente i territori ancora al *Buio*;
- b) il *Buio* continua fino a che l'ultimo territorio nascosto non venga scoperto perché soggetto ad attacco. Pertanto si può andare avanti nei turni (quinto, sesto, ecc.) con la procedura abituale. Questo accorgimento darebbe una chance in più a chi si trovasse a mal partito all'inizio della partita;
- c) l'attaccante che ha conquistato almeno un territorio, dopo aver proceduto allo spostamento strategico ma prima di prendere la carta per il Tris, può “chiamare un territorio” a lui adiacente facendo emergere le armate ivi schierate, ma non può attaccarle. Questo accorgimento invoglia ad attaccare, costituendo un premio, e velocizza l'emersione dei territori durante il *Buio*.

La variante della ritirata e quella dei paracadutisti

La sequenza di gioco di *Risiko Al Buio* viene esaltata dall'adozione di due varianti ideate da Lew Pulsipher nel 1979: la “ritirata” e la variante “Paratroops” riportate nel capitolo terzo. Si tratta di due innesti che finiscono col rendere estremamente realistico il gioco e che, soprattutto, ben si collocano all'interno della restrizione dei movimenti (abolizione del serpentone). L'adozione della ritirata non pone problemi di sorta ed è molto semplice (è opportuno adottare la versione inglese e non già quella americana)¹²³. La variante dei paracadutisti può essere giocata una sola volta per turno anche durante il *Buio* utilizzando come base di partenza, ovviamente, un territorio già emerso sul planisfero.

Nell'uno e nell'altro caso gli effetti sono assolutamente spettacolari.

¹²³ Naturalmente ci si può ritirare solo su territori emersi sul planisfero o che si possono far emergere apposta.

4.12. I 105 PUNTI VITTORIA

Accanto all'obiettivo unico dei 24 territori Risiko *Al Buio* ha anche quello che prevede il conseguimento di *105 punti Vittoria senza vincoli per i territori da occupare*.

L'alternativa dei 105 punti Vittoria emerge se si porta alla sua logica conclusione il discorso del valore strategico.

Infatti, si osserva che mentre Medio Oriente ed Ontario valgono entrambi 6 punti (perché hanno 6 confini ciascuno), essi hanno però una *collocazione strategica* molto diversa. L'Ontario è un territorio “interno” all'America del Nord mentre il Medio Oriente “confina” con due continenti (Europa ed Africa). Allora, per tenere conto di queste oggettive differenze del terreno, la proposta logica è la seguente: i confini di territori che sono di frontiera rispetto ad altri continenti vanno contati con valore 2 invece che 1.

Si ottengono così altri 26 punti Vittoria il cui totale generale (nella versione al *Buio* con Argentina ed Australia orientale collegate) sale a 194 punti. Il valore medio dei territori sale ed il punteggio di 105, che corrisponde a 23 territori in media, è quello che meglio sintetizza le diverse situazioni che si possono presentare nel corso delle partite.

Con il criterio illustrato, la “distanza” tra i valori dei 6 continenti tende a restringersi e dunque esso rappresenta la migliore sintesi possibile del Mondo di Lamorisse.

Punteggi dei territori - mappa internazionale al Buio

9 punti	8 punti	6 punti	5 punti	4 punti	3 punti	2 punti
Eur Meridion. Ucraina Africa Nord	Med. Oriente*	Afghanistan** Kamchatka Cina* Egitto Ontario	Eur Settent. Eur Occident. Urali Siberia Mongolia Groenlandia Africa Orient. Brasile	Alaska Amer Cent. SU Orientali SU Occident Alberta Ter N. Ovest Indonesia Aust. Orient. India** Cita Siam Scandinavia G. Bretagna Islanda Argentina Venezuela	Congo Africa Sud Jacuzia Perù Aust.Occid. N. Guinea Quebec	Giappone Madagascar

Nota Bene. Nella mappa italiana (*) hanno 1 punto in più e (**) hanno 1 punto in meno

In particolare, l'Europa che è il continente più difficile da conservare tra quelli maggiori, ha con il nuovo criterio un punteggio leggermente superiore al Nord America.

È questo un ulteriore, anche se piccolo, elemento di equità nella partita. Nella *Scheda strategica* sono riportati i punti Vittoria di tutti i territori e continenti. Come si vede, ora la gerarchia è più realistica. Prima della Cina troviamo in graduatoria 4 territori: Africa del Nord, Medio Oriente, Europa Meridionale, Ucraina il cui controllo risulta, quasi sempre, molto più decisivo di quello della Cina o dell'Ontario (che sono territori interni) per l'esito finale delle partite.

4.13. UN ESEMPIO DI STRATEGIA E TATTICA IN RISIKO AL BUIO

Le potenzialità del gioco “Al Buio” sono efficacemente illustrate dall'esempio che segue, riportante l'inizio di una partita giocata nel corso del “Secondo Torneo di *Risiko Al Buio*”, con l'adozione dei 5 dadi e tenutosi a Roma l'8 dicembre 2000 (obiettivo 24 territori).

Il giocatore Nero è primo di mano e procede alla seguente distribuzione delle truppe sulla propria Scheda Strategica. Come si vede le sue carte sono molto buone perché i territori sono alquanto concentrati: 3/4 in Australia, 4/9 in Nord America, 3/7 in Europa; è inoltre assente in America del Sud. La conquista dell'Australia è a portata di mano e si vede uno sviluppo favorevole in Europa-Nord America.

NERO	AFRICA		EUROPA	
	Sud Africa	1	Gran Bretagna	3
	ASIA		Ucraina	3
	Siberia	1	Europa Meridionale	4
	Medio Oriente	3	NORD AMERICA	
	India	2	Alaska	2
	AUSTRALIA		Groenlandia	4
	Indonesia	1	Alberta	2
	Australia Occidentale	1	Quebec	2
	Australia Orientale	6	Totale	35

Il giocatore Blu è secondo di mano e distribuisce le sue armate come segue. Specularmene al Nero (ed è questa una situazione tipica di una partita a 3 giocatori) occupa i 3/4 del Sud America ed è molto forte in Africa (4/6). Il suo gioco prevede questi due continenti come obiettivo e l'unico territorio in America del Nord svolge il ruolo di “blocco” per non consegnare subito agli avversari il continente più strategico di tutti ed essere così direttamente investito da una notevole pressione.

BLU

AFRICA		EUROPA	
Egitto	2	Islanda	2
Africa Orientale	1	Scandinavia	2
Congo	6	NORD AMERICA	
Madagascar	1	Stat. Ovest	5
ASIA		SUD AMERICA	
Yakuzia	2	Perù	1
Mongolia	2	Brasile	5
Urali	1	Argentina	3
Siam	2	Totale	35

Il giocatore Giallo è ultimo di mano ed in apparenza è posizionato meno bene essendo presente in tutti i continenti. Ma siamo *al Buio* e lui non sa come sono distribuiti gli altri territori. Però, ad una lettura attenta, la sua situazione può fornire grossi frutti nel medio periodo. Infatti, i quattro territori nel Nord America sono tra loro tutti collegati e “protetti” dal Venezuela e dalla Kamchatka. Il Giallo imposta dunque la partita sul Nord America, dove posiziona 13 armate, ed in appoggio piazza 4 armate in Venezuela. Trascura l'Asia perché anche se ha i 5/12 del continente ritiene troppo ardito pensare a quello sviluppo. Non valuta, però, che i suoi 3 territori del cono Sud sono tendenzialmente destinati a scomparire e dunque le 4 armate posizionate in Africa del Nord appaiono uno spreco.

GIALLO

AFRICA		EUROPA	
Africa del Nord	4	Europa Settentrionale	1
ASIA		Europa Occidentale	1
Kamchatka	3	NORD AMERICA	
Cita	2	Territori del Nord Ovest	4
Giappone	2	Ontario	4
Afghanistan	2	Stati Uniti Occidentali	4
Cina	2	America Centrale	1
AUSTRALIA		SUD AMERICA	
Nuova Guinea	1	Venezuela	4
Totale	35		

Per concludere, prima ancora di iniziare a giocare e considerando la posizione nel turno, il Nero è sicuramente favorito perché occupa territori in continenti più pregiati,

ha in dote anche il Medio Oriente e sarà lui ad iniziare la partita; il Blu mira a due dei 3 continenti più piccoli; il Giallo non sfrutta appieno la peculiare posizione dei suoi territori che gli conferiscono un controllo assoluto di due dei tre confini del Nord America (possiede Venezuela e Kamchatka) e dunque non appare razionale la scelta dell'Africa del Nord: tre pedine potevano essere meglio schierate in uno dei "6" territori gravitanti sull'area Nord americana.

Al primo turno il Nero porta subito a compimento l'occupazione dell'Australia. Non pago attacca in Europa, dove scoprendo la notevole scarsità di forze avversarie, e con dadi favorevoli, riesce ad occupare anche quel continente. Ergo, il Nero ottiene 6 armate di rinforzo ordinarie e 7 di rendita! In totale 13 armate che il giocatore piazza interamente sul planisfero, per recuperare le perdite e difendere i confini dei suoi 2 continenti. Rimarrà su questo livello di rinforzi sino al terzo turno incluso. La passeggiata in Europa è stata tale perché il Giallo, nonostante il suo interessamento per il Nord America, non ha posto alcun blocco in uno dei suoi 2 territori Europei, giudicandoli forse troppo lontani dai Territori del Nord Ovest/Ontario dove era presente in forze.

Il Blu, secondo di mano, non riesce a conquistare tutta l'Africa perché il blocco del Giallo lo stoppa: si limita a prendere il Sud Africa. Quando poi dal Brasile accenna l'attacco al Venezuela, desiste subito perché è "circondato" dal Giallo. Non reputa opportuno attaccare l'Africa del Nord dal Brasile perché questo lo porterebbe subito a contatto il Nero padrone dell'Europa. Il Blu utilizza 2 dei 4 rinforzi per difendere l'Argentina (ancora coperta) a contatto del Nero in Australia orientale.

Quando tocca al Giallo, questi dà l'avvio ad una lunga sequenza di scontri in Nord America, continente che non verrà mai stabilmente occupato da alcuno neanche a fine partita.

Nel secondo turno il Nero si consolida e tocca i 21 territori (con 14 armate di rinforzo) ma non esce dall'Europa in direzione sud, ovvero dall'Australia in direzione Argentina. Si badi bene che, pur essendo teoricamente vicino alla vittoria (24 territori), si è però ancora nel pieno della fase "*Al Buio*" e dunque, anche se è comparativamente fortissimo la cautela è d'obbligo.

Visto lo strapotere del Nero, il giocatore Blu rompe gli indugi e conquista il Sud America utilizzando anche il presidio degli Stati Uniti dell'Ovest che occupano l'America centrale e saranno decisivi per conquistare il Venezuela. Schiera nascoste 4 armate di rinforzo, sulle 6 ricevute, in Africa Orientale con l'Egitto ancora nascosto che gli fa da velo. In Tal modo si prepara a resistere in Africa. Piazza a difesa dell'Argentina 5 armate, temendo il peggio (l'Australia orientale confina con l'Argentina).

Nel terzo turno si consolida la situazione acquisita, ciascuno si limita a conseguire la propria carta. Il Blu rafforza ancora l'Argentina.

La svolta della partita avviene al quarto turno. Il Nero non è in grado di giocare il

Tris e dunque non può sfruttare la sua notevole superiorità sul planisfero: con il Tris avrebbe potuto dare un colpo decisivo. Il Blu ha un Tris da 10 in mano che gioca in Argentina per attaccare l'Australia Orientale: la conquista e con lo slancio occupa tutta l'Oceania. Il Nero non la riconquisterà mai più e, siccome è fortemente impegnato in Nord America contro il Giallo non ritiene opportuno avventurarsi in Africa che dopo un po' viene conquistata dal Blu. Il Giallo dal canto suo è costretto a continui scontri col Nero in Nord America e tendenzialmente si indebolisce.

A metà partita il meccanismo dei rinforzi si inverte: il Nero “crolla” dai 14 del terzo turno prima a 10 nel quarto e poi solo a 6 nel quinto quando perde un territorio in Europa.

Con il secondo Tris la storia si ripete: il Nero non lo può giocare mentre il Blu sì. Nel giro di alcuni turni la partita volge al termine con il Blu che vince e con nessuno dei contendenti che controlla il Nord America in modo stabile.

La partita esaminata conferma alcune cose. Un posizionamento iniziale con qualche sbavatura da parte del Giallo finisce col favorire inconsapevolmente il Nero alla prima mossa, che già aveva la migliore distribuzione delle carte Territorio. Però, lui si trova ad occupare due continenti tra loro lontani che assorbono i rinforzi per la loro difesa. La mancanza del tris al quarto turno sarà fatale perché non potendo sfondare in Africa o in Sud America si espone all'attacco del Blu. Quest'ultimo giocando il Tris contro l'Australia ha conseguito il suo secondo continente e, soprattutto, ha rinunciato ad iniziare prematuramente uno stillicidio con l'Europa e dunque non si è indebolito, nello schieramento finale, pur avendo conquistato 4 territori nel quarto turno. Al di là della vicenda del primo Tris, si conferma che Europa ed Africa sono due continenti “fastidiosi” da gestire per via dei loro numerosi confini.

Il collegamento marittimo tra i due continenti più piccoli si dimostra un completamento ideale dello schema di Risiko perché direttamente ed indirettamente riequilibra lo strapotere strategico dell'America del Nord (solo 3 confini), rende più vulnerabile l'Asia dall'Australia e di conseguenza “decongestiona” l'Africa.

LE CHENEAU MANQUANT: LE RISK© EN AVEUGLE¹²⁴

1. LE MATÉRIEL ADDITIONNEL

1.1. LE PLAN STRATÉGIQUE

Chaque joueur a un “Plan stratégique”, constitué par une feuille de papier reproduisant dans une moitié le planisphère du plateau de jeu (N.B. il y a une liaison maritime supplémentaire entre l'Argentine et l'Australie orientale) et dans l'autre moitié un tableau avec les 42 territoires, chacun avec 5 cases dans lesquelles le joueur doit marquer les nombre de régiments disposés au début de la partie et ceux éventuellement ajoutés dans la phase de renfort au cours des 4 premiers tours de jeu.

1.2. LA BOITE RÉGIMENTS CACHÉS

Chaque joueur est doté d'une “Boite Régiments Cachés” (par exemple la soucoupe d'une tasse), dans laquelle il faut garder les pions qui n'ont pas encore été déployés sur le plateau. Le nombre total des régiments de la Boite doit toujours correspondre à ceux qui sont disposés en secret et donc marqués dans le Plan Stratégique.

Les régiments qui seront déployés au fur et à mesure sur le plateau doivent être pris exclusivement de la Boite Régiments Cachés, à l'exception, évidemment, des ceux qui dérivent d'un échange de carte “Risk” et qui sont déployés directement sur le plateau de jeu au début du IV^e tour.

¹²⁴ Traduzione rivista da Marisella Frasca.

1.3. LE RATELIER RÉGIMENTS PERDUS

Chaque joueur a un Râtelier en plastique (semblable à celui de 'Scrabble') pour garder les pions perdus lors des combats, afin de ne pas les confondre avec ceux gardés dans la Boîte Régiments Cachés (on peut plus simplement utiliser une soucoupe plus large en commun pour tout le monde).

2. PREPARATION DU JEU

Avant de commencer on désigne le Général et le tour des joueurs en tirant au sort avec des dés. Le joueur ayant le numéro le plus élevé sera le premier à jouer et ainsi de suite.

Le Général distribue les 42 cartes "Risk" aux joueurs face cachée: les cartes doivent impérativement rester secrètes. Chaque joueur marque sur le Plan stratégique les territoires qu'il a reçus. Il prend ses régiments (selons les régies de base de Risk) les met dans la Boîte Régiments Cachés et va les disposer secrètement en marquant leur position dans les cases du Plan Stratégique.

Il n'y a pas de limite au numéro de régiments qui peuvent être disposés sur chaque territoire, mais chaque joueur peut placer un seul régiment sur quatre territoire au maximum, si il y a 3 joueurs, et trois territoires au maximum s'il ya plus de joueurs.

Cette phase de jeu est particulièrement délicate: les adversaires ne doivent pas s'apercevoir de la disposition des régiments et il ne faut pas se tromper dans ses comptes!

Quand les joueurs ont terminée cette phase, le Général regroupe les cartes, les mélange en introduisant les jokers et repose la pile, face cachée, près du plateau.

3. LE DÉROULEMENT DU JEU

3.1. Le premier joueur place les pions (correspondant au nombre des régiments marqués sur son Plan Stratégique) sur le territoire désigné pour lancer une attaque et il déclare le territoire qu'il veut conquérir. L'adversaire qui occupe le territoire visé doit maintenant révéler ses régiments en plaçant les pions correspondants sur le plateau. L'attaquant doit maintenant procéder au combat avec un maximum de trois régiments. S'il doit affronter une force prépondérante il peut attaquer avec un seul régiment mais ne peut pas renoncer à l'attaque.

Le combat suit les règles de Risk, mais l'attaquant peut placer sur le territoire conquis seulement autant de régiments (maximum 3) qu'il en avait engagé lors du dernier affrontement pour la conquête de ce territoire: il ne peut pas entraîner sur le territoire conquis un nombre illimités de régiments. Chaque joueur qui perd un territoire doit le rayer de son Plan Stratégique sans effacer les cases des régiments pour faciliter un éventuel contrôle.

Le premier joueur peut mener autant d'attaques qu'il veut, en suivant la même procédure.

3.2. Quand il décide de s'arrêter, il prend une carte "Risk" (sauf s'il n'a conquis aucun territoire), et il obtient des renforts correspondant au nombre total de territoires occupés divisé par 3, plus les renforts supplémentaires octroyés par le contrôle des continents. Maintenant il va disposer les nouveaux régiments en les plaçant, à son choix, sur le plateau ou bien en les ajoutant aux régiments qui sont marqués sur son Plan Stratégique, en faisant attention à la case correspondante au tour de jeu et aux territoires choisis. Le joueur doit maintenant déclarer à haute voix le nombre total des régiments disposés en secret (en aveugle) et par conséquent ajoutés à son Plan stratégique et mis dans la Boîte Régiments Cachés.

Si, lorsque c'est son tour, le joueur opte pour le renoncement à l'attaque, il a toujours le droit à obtenir des renforts, qu'il doit disposer selon les règles précédentes (renforts reçus et disposés à la fin, et non pas au début, du tour de chaque joueur).

3.3. Chaque fois que c'est son tour, un joueur peut à n'importe quel moment procéder, une fois seulement, à une manœuvre pour déplacer autant de régiments qu'il le souhaite de l'un de ses territoires, visible sur le plateau (engagé ou pas dans les combats), sur un territoire voisin lui appartenant, lui aussi en vue sur le plateau, pour appuyer une attaque ou bien pour bâtir une ligne de défense.

3.4. Chaque fois qu'un territoire auparavant caché devient visible, soit pour lancer une attaque soit parce qu'il est visé, ou bien parce qu'il est impliqué dans une manœuvre, tous ses régiments doivent être pris de la Boîte Régiments Cachés et placés sur le plateau.

Quand le premier joueur a terminé son tour, le tour passe au deuxième joueur, et ainsi de suite. Normalement, à la fin du IV^e tour de jeu (c'est à dire quand tous les joueurs ont terminé le IV^e tour), tous les territoires doivent être visibles. Si ce n'est pas ainsi, les territoires encore cachés doivent être exposés sur le plateau.

3.5. Les régiments supplémentaires qui dérivent d'un échange par 3 des cartes "Risk" doivent être obtenus et déployés sur le plateau au commencement du tour de chaque joueur, comme dans les règles habituelles.

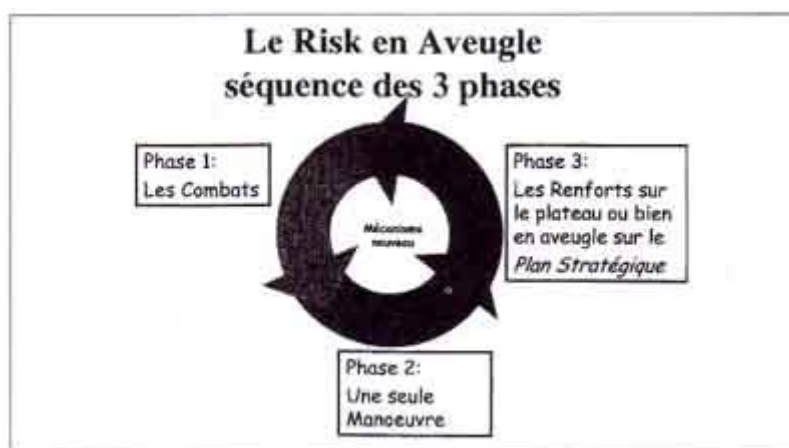
3.6. Le premier joueur qui acquiert 24 territoires gagne la partie.

4. LES LIAISONS ENTRE LES CONTINENTS ET LA VALEUR STRATEGIQUE DES TERRITOIRES

Dans le Risk en aveugle il y a une liaison maritime supplémentaire: l'Argentine est reliée à l'Australie orientale par une ligne pointillée. Les deux continents plus petits sont donc reliés par l'extérieur du planisphère comme c'est le cas pour le Kamchatka et l'Alaska. Une fois appris le mécanisme du Risk en aveugle, vous pouvez jouer d'une manière plus raffinée qui est la suivante. Le premier joueur qui marque 105 points, sur les 194 qui sont disponibles, gagne la partie. Chaque territoire a une valeur qui correspond au nombre de ses frontières (par exemple le Japon a une valeur de 2 points). Toutefois, si un territoire a une frontière avec un continent cette valeur double. Ainsi, par exemple, la valeur stratégique de Afrique du Nord, Moyen Orient, Ukraine et Europe Méridionale, sera de 9 points au lieu de 6. En annexe vous voyez la Victory Points Table qui résume tous les territoires. En moyenne, les 105 points de score correspondent à 23 territoires. Ce mécanisme reconnaît parfaitement la différente valeur d'usage des Territoires du planisphère et la distance entre les continents va se restreindre: l'Europe vaut maintenant 40 points et l'Amérique du Nord 38 et les joueurs savent par expérience que garder la possession de l'Europe est bien plus difficile.

5. UNE COMPARAISON ENTRE RISK EN AVEUGLE ET LE JEU CLASSIQUE

5.1. Le diagramme en annexe illustre bien la séquence du jeu. En jouant en Aveugle, le premier joueur n'a aucun avantage par rapport aux autres. Personne ne connaît le déploiement des régiments des autres joueurs et la localisation des territoires. C'est bien pour cela que la "distribution en aveugle" des territoires représente la meilleure façon de jouer un jeu à chance égal. Le résultat c'est que la stratégie devient le facteur déterminant du jeu.



5.2. La mise en place des renforts, qui sont calculés comme d'habitude, a lieu à la fin du tour des joueurs, après la conclusion des attaques, et non pas au début du tour. Ainsi le premier but est celui de construire une ligne de défense et le deuxième but (en envisageant le tour suivant) consiste en la préparation d'une attaque. Dans le jeu en aveugle, chaque joueur est capable de bâtir sa ligne de défense en anticipant les attaques ennemies.

5.3. Quand un nouveau Territoire est conquis, le vainqueur peut l'occuper avec seulement les régiments qui ont participé à la dernière attaque, c'est à dire avec un maximum de 3 régiments. Tout autre mouvement n'est pas permis. Pendant la phase des attaques, seulement une manœuvre stratégique est possible, d'un territoire voisin à un autre avec un nombre illimité de régiments. Le joueur choisit le moment précis pour la manœuvre.

Pour poser des questions sur le jeu en Aveugle contactez:
riskinternational@katamail.com



Le carte francesi del 1957

PLAN STRATEGIQUE: Disposition secrète des régiments

Tours de jeu						Tours de jeu					
AFRIQUE	0	1	2	3	4	EUROPE	0	1	2	3	4
Afrique du Nord						Islande					
Egypte						Grande Bretagne					
Afrique Orientale						Scandinavie					
Congo						Ukraine					
Afrique du Sud						Europe du Nord					
Madagascar						Europe Occidentale					
						Europe du Sud					
ASIE											
Kamchatka						AMERIQUE du NORD					
Yakoutie						Alaska					
Sibérie						Terr. du Nord-Ouest					
Tchita						Groenland					
Mongolie						Alberta					
Japon						Ontario					
Oural						Québec					
Afghanistan						Etat de l'Ouest					
Chine						Etat de l'Est					
Moyen Orient						Amérique Centrale					
Inde											
Siam						AMERIQUE du SUD					
						Venezuela					
AUSTRALIE						Pérou					
Indonésie						Brésil					
Nouvelle-Guinée						Argentine					
Austr. Occidentale											
Austr. Orientale											

© 2000 Roberto Convenevole & Francesco Bottone

THE MISSED LINK: BLIND PLAY A NEW ADVANCED VERSION OF RISK® FOR EXPERIENCED PLAYERS¹²⁵

1. ADDITIONAL EQUIPMENT

1.1 STRATEGIC PLAN

Each player has a 'Strategic Plan', a piece of paper folded in half, containing in the upper half a small reproduction of the gameboard (NB there is an additional sea connection between Eastern Australia and Argentina), and in the lower half, a diagram containing a column on the left with a list of each of the 42 territories, and 5 more empty columns at the right. In the first empty column, the player marks the number of armies that he assigns to each of his territories at the beginning of the game, and in the remaining columns he subsequently marks the hidden armies that he deploys during the reinforcement step in each of his first four turns.

1.2 HIDDEN ARMIES BOX

Each player has a plastic container the size of a saucer where he keeps hidden the armies which he has not yet deployed on the board. The number of armies must correspond to the number the player has written on his Strategic Plan.

The armies that the player deploys on the board must be taken from this container.

¹²⁵ Traduzione di Bo Price

1.3 LOST ARMIES RACK

Each player has a plastic rack (similar to the ones found in 'Scrabble') to hold the armies he has lost in battle, so as not to confuse them with the ones kept in the Hidden Armies Box.

2. GAME SET-UP

Territory cards are dealt to the players, and no player should reveal his cards to his opponents. Each player marks his territories on his Strategic Plan. He then takes his armies (according to the basic rules of Risk), puts them in his box and deploys them secretly by marking their positions on his Strategic Plan. There is no limit to the number of armies that can be put on each territory, but each of a player's territories must have at least one army, and no more than 4 territories (when three are playing) may have only one army; or no more than 3 (if more than three are playing).

This phase of the game is critical, and no one should let his opponents know how his armies are deployed, nor should any mistake be made!

When the players have finished this phase, all cards are returned to the dealer, reshuffled together with the two jokers, and the resulting deck is laid on the board for its normal use during the game.

3. THE PLAY

3.1. At his turn, the player can attack from one of his territories, if he attacks from a hidden territory, he deploys his armies on the board (according to the number he has marked on his Strategic Plan) on the territory from which he has decided to attack, and declares which one of the bordering territories he intends to attack.

The opponent who occupies said territory must now deploy his armies on this territory (again according to the number he has previously written on his Strategic plan). The attacker must go ahead with his attack with at least one army, even if he now finds he is outnumbered.

The battle follows the rules of Risk, but the attacker may only enter the defeated territory with the armies (max. 3) involved in the fast throw of the dice. Any player who loses a territory must cross it off of his Strategic Plan. The first player may attack as many times as he wants, following the same procedure for each hidden

territory

Once he decides not to attack any more, he takes a card from the top of the deck (unless he has not conquered any new territory), and collects a number of new armies corresponding to the total number of his territories divided by three, plus an bonus armies earned by the occupation of an entire continent.

Now he deploys these new armies as he wishes: by putting them openly on the game board, and/or by adding them to the armies already marked secretly on his Strategic Plan.

This player must now declare out loud how many armies he has added to his Strategic Plan and consequently put in his Hidden Armies Box.

3.2. If a player opts not to attack on his turn, he still has the right to collect and deploy reinforcements according to the above-mentioned rules (reinforcements collected and deployed at the end, not the beginning, of each player's turn).

3.3. At any time during his turn, a player may choose (one time only) to move an unlimited number of armies from one territory (not hidden) to a bordering territory (not hidden).

3.4. Whenever a hidden territory becomes visible due to initiating or receiving an attack, or to the movement of forces, all of its armies must be taken from the Hidden Armies Box and put on the board.

When the first player has finished, the turn passes to the second player, and so forth.

Normally, by the end of the 4th round of play (i.e., when each player has had four turns), all territories are visible. If this is not the case, then the remaining hidden territories must be exposed.

3.5. Reinforcements due to cashing in 'sets' of three cards must be collected and deployed at the beginning of one's turn, as in the usual rules.

3.6. The first player who occupies 24 territories wins the game.

4. LINKS BETWEEN CONTINENTS AND VICTORY POINTS

In “Blind Risk” one more link is necessary between the 6 continents: Argentina is linked to Western Australia like as Alaska is linked to Kamchatka. Once you have learned the Blind play mechanism, you can play a more exciting game as follow The first player to reach 105 Victory Points of the 194 available wins the game. Each Territory has a strategic value corresponding to the number of borders it has (Japan has 2 Victory Points value). But if a Territory has a border with a continent the value is doubled. So, for example, the strategic value of North Africa, Middle East, Ukraine and Southern Europe is 9 Victory Points instead of 6. All Territories are listed in the “Victory Points Table”. The 105 VP score corresponds to an average of 23 Territories. This mechanism shows the different strategic value of Territories on the map board and Continent values are now closer.

Victory Points Table - Blind Risk

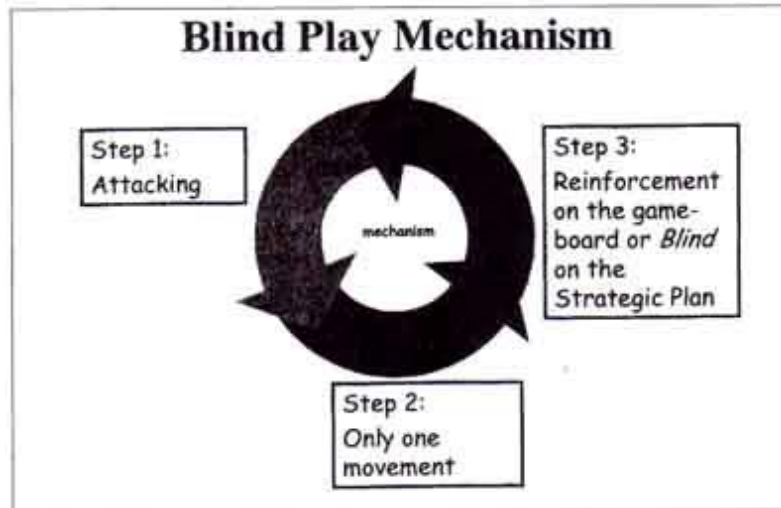
9 points	8 points	6 points	5 points	4 points	3 points	2 points
South. Europe Ukraine North Africa	Middle East	Afghanistan Kamchatka China Egypt Ontario	North. Europe West. Europe Ural Siberia Mongolia Greenland East Africa Brazil	Alaska Cent. America Eastern U.S. Western U.S. Alberta North W. Territ. Indonesia Eastern Austr. India Irkutsk Siam Scandinavia Great Britain Iceland Argentina Venezuela	Congo South Africa Yakutsk Peru West. Aust. New Guinea Quebec	Japan Madagascar

Nota Bene: The Victory Points published on the “Strategic Plan” refers to the Italian map where China and Middle East are linked, as you can see. The Territories values listed above corresponds to the international Risk map with the extra link between Argentina and Eastern Australia.

5. A COMPARISON BETWEEN “BLIND RISK” AND CLASSIC RISK

The enclosed diagram shows the mechanism of the play.

For further details on Blind Play please contact: riskinternational@katamail.com



5.1. In “Blind Risk” play, the first player has no advantage. Nobody knows the ployment of anyone else's armies and territories. Thus the “blind distribution” of territories is the best way to play an equal-opportunity game. As a result, strategy is the determining factor in the game.

5.2. Getting and placing new armies (reinforcement), the amount of which is calculated in the same manner as in classic Risk, occurs not at the beginning of the player's turn, but after his attacks. Thus, the primary aim is to make a defence line and the secondary one (in view of his following turn) a preparation for attack. In “Blind Risk” every player is able to plan out his defence system in anticipation of enemy attacks.

5.3. When a new Territory is captured the player can invade only with the armies that participated actively in the attack: e.g. a maximum of 3 Infantries. Any other movement is not allowed. During the attacking phase, only one movement, from one Territory to an adjacent one with an unlimited numbers of Infantries, is allowed at any time. The players choose the precise instant to move.



Le carte dell'edizione americana del quarantennale

STRATEGIC PLAN: Armies secret deployment

Game turns						Game turns					
AFRIQUE	0	1	2	3	4	EUROPE	0	1	2	3	4
North Africa						Iceland					
Egypt						Great Britain					
East Africa						Scandinavia					
Congo						Ukraine					
South Africa						Northern Europe					
Madagascar						Western Europe					
						Southern Europe					
ASIA											
Kamchatka						NORTH AMERICA					
Yakutsk						Alaska					
Siberia						North West Territory					
Irkutsk						Greenland					
Mongolia						Alberta					
Japan						Ontario					
Ural						Quebec					
Afghanistan						Western United States					
China						Eastern United States					
Middle East						Central America					
India											
Siam						SOUTH AMERICA					
						Venezuela					
AUSTRALIA						Peru					
Indonesia						Brazil					
New Guinea						Argentina					
Western Australia											
Eastern Australia											

EINE NEUE VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER: BLIND SPIEL VON RISIKO®¹²⁶

1. DAS ZIEL DES SPIELES

Als erster Spieler 24 Gebiete zu besetzen.

2. ZUSÄTZLICHES SPIELZUBEHÖR

2.1 DIE STRATEGISCHE KARTE

Jeder Spieler bekommt eine “*Strategische Karte*”. Einen in der Mitte gefalteten Papierbogen, bei dem im oberem Teil der Spielplan verkleinert dargestellt ist (NB: es gibt eine zusätzliche Seeverbindung zwischen *Ost-Australien* und *Argentinien*), und in unterem Teil links eine Spalte mit der Liste aller 42 Gebiete, rechts daneben 5 freie Spalten für Eintragungen. Jeder Spieler schreibt zu Beginn in die erste der freien Spalten die Anzahl der von ihm zur Verteidigung seiner jeweiligen Gebiete eingesetzten Einheiten.. In den weiteren Spalten notiert er jeweils in der Verstärkungsphase der ersten vier Runden die *verdeckten* Einheiten, die er in den entsprechenden Gebieten einsetzt.

2.2 DER BEHÄLTER DER “VERDECKTEN EINHEITEN”

Jeder Spieler bekommt einen “*Behälter*” aus Plastik (etwa so groß wie eine Untertasse), in den er zu Beginn die noch nicht eingesetzten Einheiten legt. Die Anzahl der Einheiten muss mit der Gesamtzahl der von ihm auf der “*Strategischen*

¹²⁶ Traduzione di Francesco de Grenet e Rudolf Ruehle

Karte” eingetragenen Einheiten übereinstimmen. Die Einheiten müssen für den Einsatz später aus diesem Behälter genommen werden.

2.3. DIE ABLAGE FÜR “GESCHLAGENE EINHEITEN”

Jeder Spieler bekommt eine Ablage aus Plastik (ähnlich wie jene von “Scrabble”), um die Einheiten zu sammeln, die er im Kampf verloren hat, damit sie nicht mit den “verdeckten” Einheiten verwechselt werden können.

2.4 DIE VORBEREITUNG DES SPIELES

Zunächst wird die Spielreihenfolge ausgewürfelt und die Farbe der Einheiten für jeden Spieler festgelegt. Dann verteilt der Stabträger (der erste am Zug) verdeckt die 42 Gebiets-Karten, die geheim bleiben müssen und den Mitspielern nicht gezeigt werden dürfen. Jeder Spieler markiert die gerade bekommenen Gebiete auf seiner “*Strategischen Karte*”.

Jeder Spieler nimmt dann entsprechend der Grundregeln von RISIKO seine Einheiten und legt sie in seinen Behälter. Dann bestimmt jeder Spieler “verdeckt” seine Einheiten für die einzelnen Gebiete, dazu schreibt er mit Bleistift **nur** die jeweilige **Anzahl** in die entsprechende Spalte. Es gibt keine Obergrenze für ein Gebiet, aber auf jedem Gebiet muss **mindestens eine Einheit** eingesetzt sein und es darf **höchstens vier Gebiete** mit **nur einer Einheit pro Spieler** geben (bei *drei Spielern*, sonst höchstens **drei Gebiete**). Diese Phase ist entscheidend und muss sorgfältig und geheim (auch was die Gesamtzahl der eingesetzten Einheiten betrifft) durchgeführt werden, damit die anderen Spieler nicht erfahren, **wie** die einzelnen Gebiete verteidigt werden.

Wenn alle Spieler diese Phase abgeschlossen haben, werden die Karten vom Stabträger mit den zwei Jokerkarten gemischt und in einem Stapel verdeckt auf den Spielplan gelegt.

3. DIE SPIELPHASEN

3.1. Der erste Spieler entscheidet sich nun, aus welchem seiner Gebiete er seinen ersten Angriff beginnt. Dazu nimmt er die Einheiten aus seinem Behälter, wie auf seiner *Strategischen Karte* eingetragen und stellt sie in das Gebiet auf dem Spielplan. Er erklärt nun, welches angrenzende vorn Gegner besetzte Gebiet er angreifen will. Sein Gegner muss daraufhin die von ihm in der “Strategischen Karte” eingetragenen Einheiten dort aufstellen. Der Angreifer muss nun, auch wenn er meint, nicht gewinnen zu können, mit mindestens einer Einheit angreifen. Der Kampf wird nach den üblichen Risikoregeln geführt. Wenn der Angreifer siegt, kann das gegnerische Gebiet mit **maximal 3** der zuletzt angreifenden Einheiten besetzt werden. Der Spieler der sein Gebiet verloren hat, muss es aus seiner *Strategischen Karte* streichen.

Der erste Spieler kann nun weitere Angriffe nach demselben Verfahren oder aus einem eroberten Gebiet heraus durchführen. Wenn der Spieler nicht mehr weiter angreifen will oder kann, nimmt er die oberste Karte vom Stapel (falls er Gebiete erobert hat) und bekommt entsprechend der Risikoregeln neue Einheiten. Diese setzt er nun nach Belieben ein, entweder offen oder wie oben beschrieben, verdeckt. In dem Fall muss der Spieler laut erklären, wie viele Einheiten er auf seiner “Strategischen Karte” eingetragen und in den Behälter gelegt hat.

3.2. Ein Spieler, der in seinem Zug auf den Angriff verzichtet, darf die nach den normalen Risikoregeln erlaubten Verstärkungen bekommen und wahlweise, wie oben erklärt, offen oder verdeckt verlegen.

3.3. Während seines Zuges darf der Spieler **einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt** Einheiten innerhalb seiner offenen (nicht verdeckten) und aneinander angrenzenden Gebiete verlegen. Es gibt dabei keine zahlenmäßige Begrenzung, soweit mindestens eine Einheit auf dem Ausgangsgebiet zur Verteidigung bleibt.

3.4. Jedes Mal, wenn ein Gebiet sichtbar, d.h. offen wird, durch Angriff von oder auf das Gebiet oder durch Bewegung der Einheiten, müssen alle dort vorgesehenen Einheiten gemäß der “Strategischen Karte” aus dem Behälter genommen und dort aufgestellt werden.

Wenn der erste Spieler seinen Zug beendet hat, kommt der nächste Spieler zum Zug usw.

Normalerweise sind beim Ende der 4. Runde, d.h. wenn alle Spieler den 4. Zug beendet haben, alle Gebiete offen. Falls ausnahmsweise noch verdeckte Gebiete vorhanden sind, müssen jetzt alle aufgedeckt werden.

3.5. Verstärkungen für das Einlösen eines Satzes von drei Karten gibt es gemäß den normalen Risikoregeln nur zu Beginn des jeweiligen Zuges.

4. VERBINDUNGEN ZWISCHEN DEN KONTINENTEN

In der Variante “**Blindspiel**” gibt es zwischen den Kontinenten eine zusätzliche Verbindung, die in Risiko nicht enthalten war: **Ost-Australien ist mit Argentinien verbunden** (ähnlich wie die Verbindung zwischen Kamchatka und Alaska). Die beiden kleinsten Kontinente haben damit eine direkte Verbindung. Diese Änderung bewirkt je nach Lage Wertsteigerungen einiger Gebiete, anders wie bei den Regeln des Risiko-Turnier (!): Argentinien und Ost-Australien bekommen je einen zusätzlichen Punkt. Und für jedes Gebiet, das an ein Gebiet eines anderen Kontinentes angrenzt, je 2 Punkte. So, zum Beispiel, steigt der strategische Wert von Nord-Afrika, Ukraine und Süd-Europa auf 9 (es war früher 6); Wert von Mittel-Ost auf 8 (es war früher 6). Die Gesamtsumme der Siegpunkte ist nun **194** (man sieht S. 141). Beim Gebrauch der Siegpunkte (die zur besseren Übersichtlichkeit auf der “*Strategische Karte*” gezeigt werden), endet das Spiel, wenn ein Spieler **105** Siegpunkte gewonnen hat.

STRATEGISCHE KARTE: Geheime Aufstellung der Armeen

Spielzüge						Spielzüge					
AFRIKA	0	1	2	3	4	EUROPA	0	1	2	3	4
Nordwestafrika						Island					
Ägypten						Großbritannien					
Ost Afrika						Skandinavien					
Kongo						Ukraine					
Südafrika						Mitteleuropa					
Madagaskar						Westeuropa					
						Südeuropa					
ASIEN											
Kamchatka						NORDAMERIKA					
Jakutien						Alaska					
Siberien						Nordwest-Territorien					
Irkutsk						Grönland					
Mongolie						Alberta					
Japan						Ontario					
Ural						Quebec					
Afghanistan						Weststaaten					
China						Oststaaten					
Mittlerer Osten						Mittelamerika					
Indien											
Siam						SUDAMERIKA					
						Venezuela					
AUSTRALIEN						Peru					
Indonesien						Brasilien					
Neu-Guinea						Argentinien					
West-Australien											
Ost-Australien											

5. EIN VERGLEICH ZWISCHEN BLINDSPIEL UND DEM KLASSISCHEN RISIKO

Die beigefügten Diagramme zeigen den Unterschied zwischen den 2 Spielen.

5.1. Im “Blindspiel” hat der erste Spieler keinen Vorteil. Niemand kennt die Verteilung der Gebiete und die Aufstellung der Einheiten der anderen Spieler. Das bedeutet, die “verdeckte” Verteilung der Gebiete ist der beste Weg, um ein ausgeglichenes Spiel zu erhalten. Dadurch ist Strategie der entscheidende Faktor in diesem Spiel.

5.2. Die Phase der Verstärkungen, die in derselben Weise, wie im normalen Risiko berechnet werden, erfolgt im Blindspiel nicht zu Beginn des Zuges, sondern nach der Angriffsphase. Hauptziel ist daher, zunächst die Verteidigung aufzubauen und erst das zweite Ziel, in Bezug auf den kommenden Zug, die Angriffsplanung. Im “Blindspiel” kann jeder Spieler seine Verteidigung besser nach den Angriffsmöglichkeiten der Mitspieler planen.

5.3. Nach der Eroberung eines neuen Gebietes kann der Angreifer nur mit den tatsächlich am Angriff beteiligten Kräften, im Höchstfall mit 3 Einheiten, das Gebiet besetzen. Andere Kräfte-Verschiebungen sind nicht erlaubt. Die eine Ausnahme (siehe 3.3) muss daher sehr sorgfältig geplant werden.

Für weitere Informationen über *Blind Play* wenden Sie sich bitte in:
riskinternational@katamail.com



EPILOGO E MORALE DELLA STORIA DI RISIKO

Il fervore con il quale la Editrice Giochi difende la sua versione di Risiko è comprensibile solo se ci si ricorda che le sue peculiarità sono alla base del perdurare nel tempo dei diritti di distribuzione commerciale del gioco in Italia. A metà degli anni '70, infatti, la Editrice Giochi non venne acquisita dalla Kenner Parker né quest'ultima si stabilì in Italia con una sua filiale, come è accaduto in Francia e Germania. Oggi che esiste una Hasbro Italy s.r.l., come in tutti i maggiori paesi europei, non è comunque possibile diffondere in Italia il gioco internazionale che è di proprietà della Hasbro.

Ma da un punto di vista culturale e di storia dei giochi in senso lato, la posizione della Editrice Giochi appare reticente e fuorviante. Le tesi riportate nel suo sito web di Risiko stravolgono la realtà dei fatti e danno informazioni false sul gioco internazionale.

L'esauriente ricostruzione storica che è stata fatta, ha consentito di chiarire in modo inequivoco, oltre che documentato, quale sia stata l'origine e le trasformazioni che il gioco ha subito nei primi 20 anni della sua storia. Abbiamo esposto dei fatti e non delle ipotesi. Ed i fatti dicono che nel brevetto del 1954 l'ideatore aveva concepito un dado per parte (attaccante e difensore) mentre quando viene pubblicato nel 1957 il gioco nasce a 6 dadi (tre per parte) perdendo subito tale caratteristica sin dal 1959. Poiché, tuttavia, la Miro Company aveva i diritti commerciali per l'Europa continentale i 6 dadi compaiono prima in Germania nel 1961 e poi in Italia nel 1968. Infine i 6 dadi rimangono ancora nella prima edizione francese di Risk nel 1970 (con l'aumento dei rinforzi automatici, territori diviso 2) per scomparire nel 1976 con la prima edizione europea della Parker.

Il loro permanere in Italia va dunque spiegato in base ad ipotesi plausibili ma una cosa è certa: il gioco a 6 dadi non è stato inventato da Emilio Ceretti. I 6 dadi sono stati infatti introdotti da Jean René Vernes. Pertanto, la proprietà letteraria del meccanismo e dei 6 dadi, e dunque della peculiare tecnica di risoluzione degli scontri nel gioco, va casomai attribuita a Vernes.

In un simile contesto si può ben dire che nel 1977, quando subentra l'Editrice Giochi, i 6 dadi rimangono in Italia non certo per scelta consapevole bensì per pura inerzia e per calcolo commerciale e che solo anni dopo, una volta scomparso Ceretti, si rivendichi la paternità di qualcosa che era nato in Francia nel lontano 1957.

COME RISOLVERE I PROBLEMI SUL TAPPETO

La grande diffusione di Risiko ovunque esso sia stato commercializzato sta a significare che ci deve essere qualcosa che ne spiega il successo nonostante l'esistenza di tre diversi regolamenti base.

Questo “qualcosa” è rinvenibile nel grande *potere evocativo* del planisfero con i suoi innovativi *gradi di libertà* e nella grande *semplicità* delle regole. Su questo nucleo centrale Albert Lamorisse ha costruito una sorta di “Dama Mondiale” con in più il fascino rappresentato dai dadi introdotti come motore aleatorio. La sapiente miscela di questi ingredienti ha consentito di confezionare, dopo il paziente lavoro di *razionalizzazione* compiuto dalla Parker Brothers e durato anni, un gioco straordinariamente adatto ad una composita platea di età¹²⁷.

Si è visto come, utilizzando criteri analitici scientifici, il Risk americano sia caratterizzato dal più basso tasso di azzardo possibile tra le versioni esistenti: è stata questa la chiave del successo nel nord America. Il Risk europeo, dovuto in buona sostanza a Jean René Vernes, introduce accanto alla distribuzione aleatoria dei territori un elemento di fascino supplementare e dal grande impatto psicologico: le Missioni segrete. Il gioco diventa più complesso e, di conseguenza, cresce il ruolo dell'azzardo nelle partite.

Il Risiko italiano, che adotta le regole europee ma riesuma rispetto ad esse i 3 dadi al difensore, finisce con l'avere un condizionamento inesorabile a vantaggio del difensore: *il tasso di azzardo cresce ancora*. Pertanto il Risiko della Editrice Giochi è quello che si caratterizza per il massimo grado possibile di azzardo tra le versioni esistenti, a maggior ragione se si adottano gli obiettivi da Torneo che essendo “ad incastro” portano alcuni giocatori a neutralizzarsi a vicenda a tutto vantaggio degli altri.

Per gli appassionati italiani l'epilogo è dunque semplice: adottare il gioco internazionale a 5 dadi oppure “riformare” quello a 6. Gli elementi a disposizione sono oramai chiari.

Se si vuole restare nell'ambito del meccanismo di risoluzione dei combattimenti ideato da Lamorisse il gioco a 5 dadi è certamente quello che più si avvicina alla “neutralità” che l'attrezzo *motorio* deve avere in un qualsiasi gioco.

Se invece si vuole perseguire la *neutralità assoluta* è indispensabile eliminare la regola della parità di punteggio, consentendo che attaccante e difensore possano lanciare il medesimo numero massimo di dadi. Sicché negli scontri vincerebbe solo

¹²⁷ Le osservazioni di Barry Buzan, nel 1972 e di Marco Donadoni nel 1980, riportate alla nota (5), sono tuttora valide. Al secondo Torneo di Portoverde tenutosi a Roma il 24 e 25 febbraio 2001, hanno partecipato 38 giocatori la cui età spaziava dagli 11 anni (2 partecipanti) ai 50 anni (2 partecipanti) con una concentrazione tra i 25 ed i 30 anni.

chi comparativamente lancia il numero più alto, idea che aveva in mente Lamorisse nel 1954. Tale modalità può essere adottata con due alternative:

- a) i dadi che comparativamente risultano uguali non danno luogo a “perdite” per i contendenti. Vanno intesi come una sorta di *nulla di fatto* e le perdite in ciascuno scontro sono determinate solo dagli altri dadi;
- b) i dadi uguali vanno immediatamente rilanciati dai contendenti lasciando acquisiti gli altri risultati.

Prima della partita ci si dovrà accordare sull'alternativa che viene adottata.

Un'ulteriore possibilità è la seguente. Se si adotta la regola di rilanciare i dadi uguali, i giocatori possono anche accordarsi sul fatto che - in un qualunque scontro - si possono al massimo tirare 2 dadi per parte. Ciò consentirebbe di riflettere sulla circostanza, troppo spesso trascurata, che un corollario delle regole di Vernes è che il difensore determina sempre il *numero di pedine da eliminare* ad ogni scontro. Questa riflessione, invero banale, dovrebbe far capire che il solo fatto che il difensore possa in Italia lanciare 3 dadi, comporta che saranno eliminate dalla plancia il 50% in più di pedine rispetto al gioco internazionale. Poiché il meccanismo del rimpiazzo è sempre lo stesso (numero di territori diviso per tre, più eventuali rendite, più i Tris), in Italia saranno necessari più turni per ripianare le maggiori perdite.

Insomma, non sapremo mai se i tecnici della Parker Brothers, dopo la sperimentazione durata un anno intero e dopo diverse centinaia di partite da loro giocate, abbiano abolito il terzo dado al difensore perché avevano capito che il gioco equo consisteva nel dargli al massimo 2 dadi oppure perché avevano osservato che con i 3 dadi le perdite crescevano troppo rispetto al meccanismo dei rinforzi; oppure abbiano colto tutte e due le motivazioni. Fatto sta che avevano ragione! Oppure, più banalmente, può darsi che la Parker abbia interpellato Lamorisse per avere la sua opinione scoprendo così quale fosse stata l'idea originaria.

Una volta eliminate le inutili lungaggini derivanti dall'adozione del gioco italiano a 6 dadi, ci si renderà conto che non sono più necessarie tutta una serie di regole (sarebbe meglio dire “cavilli”) che nei tornei ufficiali vengono adottate per limitare le tattiche dilatorie: ad esempio il cosiddetto “trenino” o “gioco della carta”. Se si riflette un attimo, si comprenderà che tutte le “restrizioni” oggi adottate nei regolamenti di molti Club derivano dall'eccesso di cautela dei giocatori, per via dei 6 dadi, per buona parte della gara e ciò a sua volta genera la necessità di giocare più turni per rimpiazzare perdite maggiori.

In quest'ottica, anche gli obiettivi da Torneo, versione 1999, apparentemente seducenti perché in numero maggiore a quelli del 1993, rappresentano una discriminazione non necessaria e si dovrà pertanto ripiegare su un “*obiettivo unico*” uguale per tutti espresso o in un certo numero di territori (ad es. 24) oppure in 105 punti Vittoria, come suggerito nel capitolo quarto.

Infatti, una volta che si sia adottato il giusto principio della “partita a tempo”, si osserva che in 8 partite su 10 il vincitore riesce a conseguire solo una *frazione di obiettivo*. Ma questo deriva sempre dalla presenza dei 3 dadi al difensore e non da altro¹²⁸!

Con l'adozione del *Buio* iniziale, che rappresenta il *rovesciamento* del concetto di “informazione parziale”, Risiko può vivere una seconda giovinezza.

L'analisi svolta nei capitoli precedenti mostra, al di là di ogni ragionevole dubbio, che il Risiko italiano ha un grado di azzardo *maggiore* di quello delle altre versioni.

È quindi davvero paradossale che l'editore italiano sostenga che il gioco internazionale sia “più soggetto alla fortuna”. È vero esattamente il contrario. Occorre laicamente prenderne atto.

L'adozione del *Buio* con i 5 dadi abbassa drasticamente il “grado di azzardo” di Risiko consentendo di giocare partite più entusiasmanti. Sta ai giocatori decidere se adottare in blocco le varianti presentate nel capitolo quarto oppure adottarle gradualmente o solo in parte. In quest'ultima evenienza, qualora si adotti il *Buio* iniziale mantenendo inalterata la “sequenza delle fasi” sarà opportuno posizionare i rinforzi solo sui territori emersi sulla plancia. E dunque, se si volesse rinforzare un territorio ancora al buio, lo si dovrebbe prima far emergere.

¹²⁸ Se consideriamo assieme i due primi tornei di Portoverde (dicembre 2000 e febbraio 2001) si osserva che in oltre l'80% delle partite disputate il vincitore non è riuscito a conseguire integralmente l'obiettivo segreto alla fine della partita.

IL RISIKO IDEALE

La ricostruzione storica e l'analisi della struttura del gioco consentono di tratteggiare la partita ideale di Risiko:

- distribuzione casuale dei territori;
- gioco a 5 dadi;
- obiettivo unico;
- Tris all'europea senza bonus per le carte Territorio possedute¹²⁹;
- facoltà a chi elimina un avversario di giocare immediatamente un nuovo Tris ottenuto con le carte appena conquistate.

L'unica eccezione ai 5 dadi potrebbe essere rappresentata dagli attacchi dal mare: in questo caso il difensore, se ne ha la possibilità, può lanciare 3 dadi come l'attaccante. Questa regola si ricolleggerebbe a quanto ipotizzato da Lamorisse che, nei suoi brevetti, prevedeva una penalizzazione per le flotte che attaccavano.

Se poi si vuole innovare il gioco per renderlo più avvincente si possono introdurre:

- il *Buio* per i primi turni;
- la diversa sequenza di gioco (rinforzi al termine della mossa);
- il limite di ingresso nel territorio conquistato corrispondente ai dadi lanciati dall'attaccante.

Infine, una notazione sul numero ideale di partecipanti per giocare a Risiko. Dalle tabelle riportate si è visto come il numero di giocatori oscilli da 2 (nel Risk americano) a 6. Per una serie di motivi Risiko dà il meglio di sé quando viene giocato in 3. Infatti, la partita a 3 garantisce un inizio equilibrato (14 territori a testa), rinforzi cospicui ad inizio gara, *massima instabilità* nel gioco di relazioni attorno al planisfero, e per vincere non è necessario “espellere” qualcuno dalla partita e dunque il meno forte può sperare sino all'ultimo¹³⁰. Comunque sia, vogliamo dare un

¹²⁹ In Italia il valore dei Tris varia da un minimo di 4 armate ad un massimo di 16: il rapporto è di 4 ad 1. L'abolizione del bonus e l'adozione del Tris europeo (il jolly si combina anche con carte diseguali) comporta un valore massimo pari a 10 e dunque il rapporto si restringe a 2,5 ad 1. In subordine, se si vuole mantenere il bonus, è opportuno applicare la regola internazionale che vincola il posizionamento delle due armate sul territorio indicato nella carta.

Sempre sul Tris, è interessante osservare come Bruno Faidutti, op. cit., consideri la regola del valore cronologico dei Tris che, mentre è inserita nel gioco base americano, esiste in Europa solo come variante, come "particolarmente viziosa". Riteniamo che la regola dei rinforzi crescenti avesse un senso preciso come "correzione" nella *Conquête du Monde* che era priva di una dote iniziale di armate (cfr. tabella 1.) ma che al di fuori di tale contesto essa sia eccessiva e dunque, come dice Faidutti, *viziosa*.

¹³⁰ Una lancia in favore del gioco a 3 è spezzata da Sergio Valzania che, mentre nel suo testo del 1985 descrive una partita a 4, dedica il libro "a Lucia e Lorenzo" con i quali evidentemente aveva passato molto tempo a giocare a Risiko. Nel 1997 Valzania è più esplicito allorché osserva "Risiko è in realtà un gioco da tre persone. E in questa situazione

consiglio soprattutto a coloro che partecipano ai tornei di Club: ci si deve tassativamente rifiutare di giocare in 5, essendo questo tipo di partita veramente “inumana” e troppo alla mercé dell'astuto di turno che, grazie ad una maggiore esperienza, cerca di accumulare Tris aspettando che gli astanti si siano dissanguati a vicenda mentre egli “ingrasserà alle loro spalle”¹³¹. Se proprio non si può giocare in 3 si deve al massimo giocare in 4 sapendo però che la “scomparsa” di un giocatore è spesso indispensabile per chiudere la partita.

Infine, ci si deve ricordare che il giocatore è sovrano e dunque libero di agire oppure no adottando la condotta che ritiene più opportuna. Vanno dunque rifiutate tutte le “costrizioni” inventate da chi non sa o non vuole uscire dalla palude del gioco a 6 dadi.

AZZARDO E STRATEGIA

Nel 1958 il francese Roger Caillois scrisse un'opera divenuta celebre, *Les jeux et les hommes*, nella quale le attività ludiche sono suddivise in quattro categorie secondo l'importanza (o la prevalenza) di alcuni elementi:

- la competizione (*Agon*): Dama e Scacchi;
- la fortuna (*Alea*): la Roulette ed il Lotto;
- il simulacro (*Mimicry*): le bambole ed il Teatro;
- la vertigine (*Ilinx*): lo sci da competizione.

La classificazione sintetica di attività ludiche tra loro così diverse ci è utile per ricordare, con le parole di Caillois, che: “*L'agone è una rivendicazione della responsabilità personale, l'alea è una rinuncia della volontà, un abbandonarsi al destino. Alcuni giochi come i domino, lo jacquet, la maggior parte dei giochi di carte, combinano l'alea con l'agone*”¹³².

Tornando al nostro tema, si può dire che il “Risiko ideale” conferisce il massimo spazio possibile alla strategia e comprime al minimo la componente di azzardo. I giocatori sono così portati a fare un gioco più evoluto che premia il ragionamento e quindi la “responsabilità personale”. Una buona parte dello “spazio ludico” occupato dalle diverse forme di azzardo può essere sostituito dalla vivacità, originalità e creatività dei singoli giocatori. È questo un modo evoluto di vivere la competizione.

infatti che dà il meglio di sé ed assicura lunghe notti di spossante divertimento”, Parisi B. e Valzania S., op. cit. pag. 102.

¹³¹ Questo bellissimo concetto è espresso da Pierluigi Varvesi nella cronaca della finale del Primo campionato di Risiko, *Minuto per minuto l'ultima battaglia*, in “Pergiochi” novembre 1981. Nel gioco a 6 dadi, chi ingrassa alle spalle degli altri è in genere il giocatore più passivo.

¹³² Cfr. Michel Boutin, op. cit., pag 161.

In termini generali si può dire che in un qualsiasi gioco l'aleatorietà non vada eliminata, perché essa prepara sempre il “nuovo”, l'imprevedibile. Ma ciò non vuol dire che quanto maggiore sia l'aleatorietà tanto migliore sia il gioco. Quelli che abbiamo chiamato “generatori di azzardo” o “motori di azzardo” vanno in qualche misura tenuti sotto controllo. Se in un gioco l'azzardo compare in aspetti diversi (distribuzione delle carte, dadi, pesca dal mazzo, posizione nel turno, obiettivo da conseguire, ecc.) ci si deve pur interrogare sui diversi “tassi di azzardo” di fatto esistenti in ciascun aspetto. Così facendo ci si renderebbe conto che alcuni generatori di azzardo influenzano in modo limitato la condotta di gara del giocatore mentre altri a condizionano perché svolgono, di fatto, un ruolo determinante.

La posizione nel turno è certamente un vantaggio/svantaggio ma il fatto di essere inseriti in un meccanismo circolare (i turni di gioco che si ripetono uguali) consente di limitarne i danni anche se non di eliminarli¹³³. Ben diverso è il ruolo dei dadi: questi verranno lanciati innumerevoli volte nel corso della partita e costituiranno un *generatore permanente di azzardo*. Analogamente la pesca delle carte dal mazzo, per confezionare i Tris, è certamente importante ma non può per definizione favorire/sfavorire in modo sistematico un giocatore. Diverso, infine, è il caso della missione obiettivo da Torneo. Questa rappresenta un *vincolo assoluto* per il giocatore.

È il caso di dire che il connubio tra le barriere linguistiche (l'italiano è una lingua periferica) e gli interessi commerciali (la Editrice Giochi è il monopolista per l'Italia di Risk) hanno prodotto una sorta di *ghetto culturale* nel quale sono stati rinchiusi i giocatori italiani.

La tradizione scritta, nel caso concreto l'analisi di una dozzina di regolamenti del gioco, consente di ricostruire in modo preciso il quadro di riferimento e se non altro di porsi dei dubbi. Quando dopo una notevole fatica è stato possibile finalmente trovare le regole originali de *La Conquête du monde*, la prima reazione è stata: ma allora esiste un “padre nobile” per i 3 dadi al difensore; allora non è vero che gli Italiani sono tutti “mammoni” e dunque si rifugiano dietro il comodo e rassicurante paravento rappresentato dal vantaggio al difensore.

Poi però si è insinuato il dubbio: perché gli americani hanno optato per i 5 dadi? Solo per “velocizzare” il gioco? A quel punto il passo successivo è consistito nella sperimentazione e nel confronto tra i due meccanismi (5 e 6 dadi). Si badi bene che uno statistico obietterebbe che bastava calcolarsi le probabilità teoriche sottostanti i due meccanismi per capire l'antifona (si veda il paragrafo sulla matematica di Risk in appendice). Ma questo non sarebbe stato sufficiente perché anche molti incalliti

¹³³ Ci soccorre in questo caso l'esempio delle rate di un mutuo per la casa. Le rate semestrali di un mutuo sono sempre pagate “anticipatamente” il 1° gennaio ed il 1° luglio di ciascun anno e per la banca che lo ha erogato questo meccanismo è rilevante ai fini contabili del suo bilancio. Ma per il consumatore che ha acceso il mutuo, una volta subito lo scotto di pagare anticipatamente la prima rata, le successive si presentano a scadenza semestrale e per lui possono per apparire “posticipate” nel senso che si pagano ciascuna sei mesi dopo la precedente.

giocatori italiani si saranno certamente calcolati le probabilità delle perdite sottese ai 6 dadi, per trarne una morale di “sopravvivenza”. La sperimentazione, e dunque la comparazione dei risultati - lancio dopo lancio - che si ottengono con i due meccanismi, è stata decisiva per constatare de visu *l'equità del gioco a 5 dadi*.

FORTUNA E VIRTÙ

Fortuna e virtù sono i due termini nei quali uno dei fondatori della scienza politica moderna, Niccolò Machiavelli, autore del *Principe*, sintetizza la sua visione del mondo¹³⁴. La fortuna rimanda all'insicurezza, al rischio, all'instabilità che ciascuno di noi sperimenta nella propria vita per cause che non dipendono dalla nostra volontà. Mentre la virtù consiste nella capacità di attraversare tutto ciò, senza perdersi d'animo, nel tentativo di prevedere, anticipare, pazientare, fino a riprendere l'iniziativa e il coraggio nelle proprie azioni¹³⁵.

La fortuna è il rovesciarsi degli eventi, il mutare delle cose: il caso o il fato degli antichi. Raffigurata, com'è noto, come una dea bendata, perché appunto imprevedibile, essa significa tutto il volgersi degli eventi che non dipendono da noi. E, come tale, la dea bendata è sinonimo di ciò che è altro da noi e che incrociando ed influenzando la nostra vita, produce in noi sentimenti di frustrazione e passività.

Invece la virtù è la capacità del soggetto di coincidere con quanto ha di più proprio ed interiore, con il proprio valore e la propria forza, con quanto di meglio di sé è venuto accumulando nel corso della sua vita. È la *virtus* latina nel senso appunto di ciò che, dalla parte del soggetto, si oppone all'oggettività del fato e che si prova a dar forma alla propria vita, versandovi tutto il coraggio della propria più individuale soggettività.

In questo confronto tra *passività e attività*, tra *fortuna e virtù*, Machiavelli riteneva consistesse la dignità della politica, come metafora della più vasta esperienza umana e del continuo mescolarsi in essa del bene e del male, della sconfitta e del successo, del dolore e del piacere¹³⁶.

¹³⁴ Cfr. Gennaro Sasso, *Niccolò Machiavelli. Storia del suo pensiero politico*, Istituto italiano per gli studi storici, Napoli 1958; ripubblicato in seguito presso Il Mulino.

¹³⁵ Nel testo del brevetto del 1954 Lamorisse dice con grande chiarezza che "se un giocatore non può o non vuole attaccare, egli dice 'passo' ed il giocatore seguente, indica i suoi paesi...". Si pensi, di converso, a quale violenza venga oggi esercitata sui giocatori nei tornei di Club allorché i "regolamenti" specificano numerose "condizioni" da rispettare per attaccare o non attaccare! Si è, in questi casi, agli antipodi dello spirito di Lamorisse secondo il quale *La Conquête du monde* doveva insegnare ai giocatori a "dominare certi impulsi le cui conseguenze potrebbero essere fatali" e ad "accrescere le qualità mentali necessarie per giocare".

¹³⁶ A proposito della nascita del gioco di simulazione, ovvero del Kriegspiel prussiano nel 1824, Sergio Masini sostiene che esso è "figlio dell'illuminismo e anche dell'idealismo: la sua logica si basa sul presupposto che l'uomo può affrontare gli eventi e gli altri uomini contando esclusivamente sulle proprie forze", op. cit., pag. 8, vale a dire sulla propria virtù. Naturalmente, va fatta una tara all'affermazione precedente per non cadere nell'estremizzazione di

Si parva licet componere magnis - se si può confrontare il piccolo col grande - anche noi, muovendo da questo spunto machiavelliano, vorremmo richiamarci, alla fine di questo viaggio attraverso Risiko, alla compresenza di *fortuna e virtù* e mostrare come, anche nella piccolezza e modestia di un gioco, si muovano passioni ed esperienze varie e che, soprattutto, possa continuare a valere l'antico detto: *giocando s'impara*.

APPENDICI

I BREVETTI DI LAMORISSE

IL BREVETTO FRANCESE DEL 1954

Brevetto d'invenzione N. 1.101.756 richiesto il 23 marzo 1954, alle ore 16 e 14 primi a Parigi, presso il Ministero dell'industria e del commercio, dal Signor Albert-Emmanuel Lamorisse residente in Francia (Senna), e concernente *Perfezionamenti apportati ai giochi di società*¹³⁷.

L'invenzione è relativa ai giochi di società cui partecipano molteplici giocatori e che, nel seguito, consentono di determinare alla fine della partita un vincitore, nei quali ciascun giocatore si vede attribuire, in maniera aleatoria, degli elementi che gli conferiscono una certa potenza, il confronto delle rispettive potenze dei giocatori avvenendo di loro iniziativa, ma essendo comunque regolata dal caso.

Per i giochi di questo tipo, l'abilità del giocatore consiste nel provocare degli scontri opportuni, tenuto conto della sua potenza e di quella dei suoi avversari, sicché le iniziative che intraprende, quando hanno un esito favorevole, gli permettono, in una certa misura, di migliorare le possibilità ricevute casualmente in precedenza.

Essa ha per scopo, soprattutto, di rendere tali i suddetti giochi che rispondono meglio ai diversi *desiderata* della prassi sino ad oggi conosciuta e, in particolare, che essi permettano ai giocatori di sviluppare un'attività d'immaginazione basata sulle loro conoscenze della strategia militare e della politica mondiale.

Essa consiste, principalmente, nello stabilire in maniera tale gli elementi e le regole dei giochi di questo tipo in questione:

¹³⁷ È opportuno precisare che il testo depositato da Lamorisse risente di un linguaggio di mezzo secolo fa e per di più scritto con un lessico da notaio/avvocato. Inoltre, appare evidente l'intento di "dire senza dire tutto" trattandosi di un deposito che sarebbe diventato pubblico a chiunque ne avesse fatto richiesta. Pertanto il linguaggio della traduzione, che riporta fedelmente l'esposizione di Lamorisse, può apparire più involuto del necessario. Ciò nonostante il testo è di grande interesse perché ci consente di capire le idee cardine di Lamorisse alla base degli sviluppi illustrati nel capitolo primo. Desideriamo ringraziare Thierry Depaulis per aver cortesemente fornito la fotocopia del brevetto di Lamorisse.

- che almeno una distribuzione e, preferibilmente, parecchie distribuzioni successive, permettano di attribuire a ciascun giocatore gli elementi di un planisfero, elementi chiamati qui di seguito “paesi” allorché si tratta di elementi di planisfero comprendenti delle terre e che possono essere materializzati tramite dei cartoncini rappresentanti delle porzioni di planisfero;
- che gli elementi di potenza (per esempio le armate, le flotte, ecc.) siano attribuite ai possessori dei paesi, tale attribuzione facendosi preferibilmente in modo automatico in funzione della ricchezza di ciascun giocatore in termini di paesi al momento considerato e/o per via aleatoria;
- e che un dispositivo aleatorio, come ad esempio dei dadi, permetta di risolvere ogni scontro allorché un giocatore decide di attaccare, seguendo delle regole determinate, gli elementi di potenza di un altro giocatore, la perdita della totalità degli elementi di potenza in un paese comportando la perdita del suddetto paese per il giocatore che l'occupava.

Essa consiste, a parte la precedente disposizione principale, in alcune altre disposizioni da utilizzarsi preferibilmente in contemporanea e di cui si parlerà esplicitamente di seguito.

Essa mira più particolarmente ad alcuni modi di applicazione, oltre che alcune modalità di realizzazione delle suddette disposizioni; ed essa mira, ancora più particolarmente, e ciò in riferimento ai prodotti industriali nuovi, ai giochi del genere in questione che comportano l'applicazione di quelle stesse disposizioni, oltre che gli elementi speciali (tavolieri, gettoni, pezzi rappresentativi) propri della loro realizzazione.

Essa, comunque, potrà essere ben compresa con l'ausilio del complemento di descrizione che segue, complemento che, beninteso, è fornito a puro titolo di esempio.

Secondo l'invenzione e più specificamente secondo quello dei suoi modi di realizzo, oltre che secondo quei modi di realizzo delle sue diverse parti, alle quali appare opportuno accordare la preferenza, proponendosi, per esempio, di realizzare un gioco di società del genere indicato avente per tema “la conquista del mondo” si procede come segue ovvero in modo simile.

In conformità alla disposizione principale dell'invenzione, si stabiliscono nella maniera seguente gli elementi e le regole del gioco:

- che almeno una distribuzione e, preferibilmente, molteplici distribuzioni successive, permettano di attribuire a ciascun giocatore gli elementi di un planisfero completo del globo, tali elementi essendo qualificati di seguito come “paesi” allorché rappresentano delle terre e “mari” quando non le comprendono;
- che gli elementi di potenza (ad esempio le armate, le flotte, ecc.) siano attribuiti ai detentori dei paesi, tale attribuzione potendosi fare sia in modo aleatorio sia in

funzione della ricchezza di paesi di ciascun giocatore al momento della distribuzione, sia ancora con il concorso di queste due modalità di attribuzione.

- e che un dispositivo aleatorio, come ad esempio i dadi, permetta di risolvere ciascuno scontro allorché un giocatore decide di attaccare gli elementi di potenza di un altro giocatore.

In un simile gioco, lo scopo di ciascun giocatore deve essere la conquista di tutti i paesi utilizzando i suoi propri elementi di potenza.

Preferibilmente, si realizzano gli elementi del planisfero con dei cartoncini, ad esempio rettangolari, che rappresentano in effetti una porzione del globo, un planisfero completo essendo previsto tra gli accessori del gioco, in modo tale che ciascun giocatore possa, man mano che egli si vede attribuire paesi o mari, disporli sul planisfero completo nel posto preciso che devono normalmente occupare i suddetti paesi o i suddetti mari.

Per quanto riguarda gli elementi di potenza, essi si potranno materializzare tramite dei pezzi figurativi, ad esempio dei cubi per le armate e dei triangoli per le flotte.

Si prevederanno allora delle pedine figurative di diversi colori, ciascun giocatore essendo titolare, fin dall'inizio, di un colore determinato, grazie a ciò un semplice colpo d'occhio sul planisfero completo permette a ciascuno di farsi un'idea precisa dell'estensione territoriale e della potenza messa in linea da ciascun giocatore.

Per quanto concerne, allora, l'attribuzione degli elementi di potenza, si ipotizzerà, di seguito, che essa si realizzi tramite due strade diverse, vale a dire:

- da un lato, una strada aleatoria consistente nella distribuzione di “vignette” (d'ora in poi 'carte', n.d.t.) delle quali alcune, ovvero alcune combinazioni, daranno diritto, per il giocatore che le possiede, a ottenere uno o più elementi di potenza determinati;
- e, d'altro canto, una modalità automatica consistente ad attribuire periodicamente a ciascun giocatore, per esempio in occasione della distribuzione delle sopracitate carte, di elementi di potenza tanto più importanti che il giocatore in questione possieda un maggior numero di paesi.

Si può già constatare, prima di addentrarsi nelle spiegazioni più dettagliate circa i modi di realizzo ben precisi di un simile gioco, che le regole enunciate in precedenza permetteranno ai giocatori di dare libero sfogo alla loro immaginazione, al loro spirito d'iniziativa, al loro temperamento più o meno aggressivo, alle loro qualità di prudenza, in breve, a tutte le funzioni dello spirito cui deve fare appello un vero stratega internazionale.

Inoltre, si può pensare che le lezioni della Storia saranno, per chi ne ha fatto tesoro, di una certa utilità nella condotta del gioco.

Infine, la possibilità di contrarre delle alleanze, la necessità di aspettare spesso pazientemente il momento propizio per l'attacco, l'imperativo di dominare alcuni

impulsi le cui conseguenze potrebbero essere fatali e, in termini generali, tutte le peripezie che lo sviluppo del gioco impone ai giocatori, contribuiranno ad accrescere, presso di loro, le qualità di spirito messe in campo durante la partita.

Anche tenuto conto di ciò che si è detto, il gioco potrebbe essere realizzato in molti modi diversi e, soprattutto, prevedere regole molto variabili per quel che riguarda gli elementi di potenza attribuiti da ciascuna decisione aleatoria nonché per ciò che concerne le possibilità di regolamentazione degli attacchi tra i giocatori, sembra in particolare più vantaggioso ricorrere alla realizzazione che adesso verrà esplicitata, rimanendo ben inteso che tale realizzazione è fornita a titolo di puro esempio e con lo scopo di fissare le idee.

La realizzazione in questione consente di giocare con un numero di giocatori compreso tra 2 e 8, la distribuzione degli elementi di gioco potendo essere fatta da uno dei giocatori.

Il gioco comporta allora:

- un planisfero completo;
- sessantacinque cartoncini rappresentanti ciascuno una parte del mondo, la totalità dei cartoncini consente di ricostruire il planisfero completo;
- 96 carte attributive di elementi di potenza, per esempio 23 gruppi di quattro carte differenti che rappresentano, ancora come esempio, Napoleone, un granatiere dell'Impero, un ussaro dell'Impero, un cannone napoleonico e, in più, quattro carte rappresentanti l'aquila napoleonica;
- delle armate costituite da cubi in legno di otto colori diversi;
- delle flotte costituite da elementi triangolari dello stesso colore delle armate;
- e 2 dadi da gioco.

Le regole del gioco sono le seguenti.

I giocatori prendono posto attorno al planisfero completo per giocare in successione, ad esempio nel senso di rotazione delle lancette di un orologio.

Il mazziere dà a ciascuno quattro cartoncini geografici presi nel mazzo dei 65 cartoncini rappresentanti il planisfero completo. Ciascun giocatore che riceve un paese riceve al contempo un'armata, ma i mari non danno diritto ad alcuna attribuzione di elementi di potenza.

Durante la stessa fase di gioco si distribuiscono a ciascun giocatore anche 4 carte prelevate dal mazzo delle 96 figurine che consentono di costituire delle armate. Ciascuno piazza quindi i suoi paesi sul planisfero completo mettendoci sopra un'armata del suo colore; i mari, che sono internazionali ed hanno di preferenza una caratteristica distintiva, sono piazzati come i paesi sul planisfero. I giocatori consultano quindi le carte che hanno ricevuto in distribuzione e, se esse realizzano una combinazione danno diritto ad 1 armata (la combinazione potendo essere costituita, ad esempio, dalle 4 carte diverse prima menzionate), essi possono sia

ottenere immediatamente questa armata e piazzarla in uno dei loro paesi a scelta, sia attendere un turno successivo per trasformare le carte in armata.

Se le quattro carte ricevute non consentono di costituire un'armata, il giocatore le conserva in attesa della successiva distribuzione di carte che gli consentirà, forse, di costituire un'armata.

L'attribuzione di una carta "fortuna" dà luogo a 5 armate (si tratta dell'aquila napoleonica, n.d.t.).

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE MINISTÈRE DE L'INDUSTRIE ET DU COMMERCE SERVICE de la PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE	BREVET D'INVENTION Gr. 20. — Cl. 1. A 63 f	 N° 1.101.756
Perfectionnements apportés aux jeux de société. M. ALBERT-EMMANUEL LANORISSE résidant en France (Seine). Demandé le 23 mars 1954, à 16^h 14^m, à Paris. Délivré le 27 avril 1955. — Publié le 11 octobre 1955. <i>(Brevet d'invention dont la délivrance a été ajournée en exécution de l'article 11, § 7, de la loi du 5 juillet 1844 modifiée par la loi du 7 avril 1902.)</i>		
L'invention est relative aux jeux de société permettant de départager plusieurs joueurs et, par suite, de déterminer en fin de partie un vainqueur, pour lesquels chaque joueur se voit attribuer, par la voie du hasard, des éléments lui conférant une certaine puissance, la confrontation des puissances respectives des joueurs s'opérant à leur initiative, mais étant réglée également par voie du hasard. Pour les jeux de ce genre, l'habileté du joueur consiste à provoquer des confrontations opportunes, compte tenu de sa propre puissance et de celles de ses adversaires, les initiatives qu'il prend ainsi, lorsqu'elles sont heureuses, lui permettant, dans une certaine mesure, d'améliorer les chances qui lui ont été données par voie du hasard. Elle a pour but, surtout, de rendre tels lesdits jeux qu'ils répondent mieux que jusqu'à ce jour aux divers desiderata de la pratique et, notamment, qu'ils permettent aux joueurs de développer une activité imaginative basée sur leurs connaissances de la stratégie militaire et de la politique mondiale. Elle consiste, principalement, à établir de façon telle les éléments et les règles des jeux du genre en question : Qu'au moins une distribution et, de préférence, plusieurs distributions successives, permette d'attribuer à chaque joueur des éléments d'une planisphère, éléments que l'on qualifiera ci-après de « pays » lorsqu'il s'agit d'éléments de planisphère comportant des terres et qui peuvent être matérialisés par des cartons représentant des portions de planisphère; Que des éléments de puissance (par exemple des armées, des flottes, etc.) soient attribués aux détenteurs de pays, cette attribution se faisant de préférence automatiquement en fonction de la richesse de chaque joueur en pays au moment considéré et/ou par voie du hasard;	Et qu'un dispositif de hasard, tel par exemple que des dés, permette de trancher chaque confrontation lorsqu'un joueur décide d'attaquer, suivant des règles déterminées, les éléments de puissance d'un autre joueur, la perte de la totalité des éléments de puissance dans un pays entraînant la perte dudit pays pour le joueur qui l'occupait. Elle consiste, mise à part cette disposition principale, en certaines autres dispositions qui s'utilisent de préférence en même temps et dont il sera plus explicitement parlé ci-après. Elle vise plus particulièrement certains modes d'application, ainsi que certains modes de réalisation des susdites dispositions; et elle vise plus particulièrement encore, et ce à titre de produits industriels nouveaux, les jeux du genre en question comportant application de ces mêmes dispositions, ainsi que les éléments spéciaux (tableaux, jetons, pièces représentatives) propres à leur établissement. Et elle pourra, de toute façon, être bien comprise à l'aide du complément de description qui suit, lequel complément est, bien entendu, donné surtout à titre d'indication. Selon l'invention et plus spécialement selon celui de ses modes d'application, ainsi que selon ceux des modes de réalisation de ses diverses parties, auxquelles il semble qu'il y ait lieu d'accorder la préférence, se proposant, par exemple, d'établir un jeu de société du genre indiqué ayant pour thème « la conquête du monde », on s'y prend comme suit ou de façon analogue. Conformément à la disposition principale de l'invention, on établit de façon telle les éléments et les règles de ce jeu : Qu'au moins une distribution et, de préférence, plusieurs distributions successives, permette d'attribuer à chaque joueur des éléments d'un planisphère complet du globe, ces éléments étant qua-	

D - 41144

Prix du fascicule : 100 francs.

I giocatori indicano allora in successione al mazziere il numero di paesi che possiedono sul planisfero, ciascun paese dando diritto all'attribuzione di una nuova carta che viene ad ingrossare la precedente presa di 4 carte già distribuite (supponendo che questa presa non sia già stata utilizzata per costituire un'armata). Con la o le nuove carte attribuite, il giocatore può allora, se dispone della combinazione che consente di ottenere un'armata, reclamare immediatamente quest'ultima o aspettare un momento più favorevole, tenendo conto della sua situazione territoriale.

Ciascun giocatore che possiede 4 paesi deve ricevere, obbligatoriamente, nella fase della distribuzione, un'armata al posto delle quattro carte, questa armata deve quindi essere immediatamente schierata in uno dei paesi.

- 5 paesi danno diritto ad un'armata ed ad una carta;
- 6 paesi danno diritto ad un'armata ed a due carte;
- 7 paesi danno diritto ad un'armata ed a tre carte;
- 9 paesi danno diritto a due armate ed ad una carta;
- 10 paesi danno diritto a due armate ed a due carte;
- 15 paesi danno diritto a tre armate ed a tre carte.

Dopo aver schierato le armate, ciascun paese può attaccare un paese vicino (seguendo le coordinate cartesiane ed escludendo qualsiasi attacco in diagonale) a condizione di disporre sul paese attaccante di almeno due armate. Quando un giocatore prende l'iniziativa di attaccare, l'esito viene deciso ai dadi e colui che lancia il numero più alto vince e prende un'armata all'avversario. L'attaccante è il solo che può giocare tante volte quante glielo consentono il numero di armate presenti nel paese attaccante, ma può arrestarsi quando lo desidera e deve sempre lasciare almeno un'armata nel suo paese.

Sicché, ad esempio, se l'attaccante ha due armate e l'avversario una soltanto e se l'attaccante perde al primo colpo, egli non può rigiocare una seconda volta e ciascuno resta nel suo paese con un'armata.

Se l'attaccante distrugge tutte le armate avversarie che si trovano in un paese confinante, egli occupa questo paese con una o più delle armate che si trovano sul proprio paese, quest'ultimo dovendo, tuttavia, come già indicato, conservare in qualunque circostanza almeno un'armata.

Ma egli può, servendosi delle armate che hanno appena occupato il paese che egli ha conquistato, attaccare immediatamente i paesi vicini.

L'attaccante può ugualmente attaccare nello stesso turno, gli uni dopo gli altri, differenti paesi in differenti punti del globo, a condizione, beninteso, di possedere una frontiera comune con essi.

Se un giocatore non può o non vuole attaccare, egli dice “passo” ed il giocatore

seguente indica i suoi paesi, piazza le sue armate, attacca, ecc..

Quando tutti i paesi e tutti i mari sono stati distribuiti, si chiedono soltanto delle figure di elementi di potenza e delle armate.

Il gioco termina allorché un giocatore ha conquistato la totalità dei paesi del planisfero.

Per quanto riguarda le flotte, esse sono utilizzate quando un braccio di mare separa totalmente due paesi, il paese attaccante può lottare solo se possiede una flotta.

Così, ad esempio, un paese dell'Europa situato sul Mediterraneo può attaccare direttamente l'Africa del Nord solo con l'aiuto di una flotta.

Le flotte possono essere ottenute al posto delle armate, ma non si può scambiare un'armata con una flotta.

In caso di attacco, le flotte hanno una penalizzazione di due punti sulle armate. Così, ad esempio, una flotta che ottiene 6 punti con il dado, sarà battuta dall'armata se quest'ultima ottiene 5 punti.

Sempre a titolo di esempio, si può indicare che il possessore del cartoncino rappresentante l'Inghilterra e la Spagna può piazzare le sue armate, sia in Inghilterra, sia in Spagna, sia in entrambi i paesi, ma tutte le armate posizionate in Inghilterra non potranno attaccare il continente perché sono necessarie delle flotte per attraversare la Manica.

In termini generali, sia le armate che le flotte non possono spostarsi che in un paese per volta. Così, ad esempio, chi possiede l'Africa del Nord non può trasportare le sue armate o le sue flotte in Estremo Oriente che progressivamente di cartoncino in cartoncino ogni volta che inizia il suo turno di gioco. Tuttavia, per questa progressione a poco a poco, il giocatore può trasportare parecchie armate o flotte in diversi punti del globo: egli può, inoltre, attaccare osservando le regole enunciate precedentemente.

Di conseguenza si dispone di un gioco di società il cui interesse risulta in maniera sufficientemente chiara dalla descrizione che è stata fatta ed è dunque inutile entrare in altre spiegazioni complementari.

Va da sé e come risulta da ciò che precede, che l'invenzione non si limita affatto al modo di applicazione e di realizzazione delle sue diverse parti che sono state indicate: essa comprende, al contrario, tutte le varianti.

RIASSUNTO

L'invenzione ha per oggetto i perfezionamenti apportati ai giochi di società, i quali perfezionamenti consistono, principalmente, nello stabilire in modo tale gli elementi e le regole dei giochi del genere in questione:

- che almeno una distribuzione e, preferibilmente, parecchie distribuzioni successive, permettano di attribuire a ciascun giocatore degli elementi di un planisfero, elementi che chiameremo di seguito “paesi” quando si tratta di elementi del planisfero che comprendono delle terre e che possono essere materializzati da cartoncini rappresentanti delle porzioni di planisfero;
- che gli elementi di potenza (per esempio le armate, le flotte, ecc.) siano attribuite ai possessori di paesi, questa attribuzione facendosi di preferenza automaticamente in funzione della ricchezza di ciascun giocatore in paesi al momento considerato e/o tramite la sorte;
- e che un dispositivo aleatorio, quale ad esempio quello di dadi, permetta di risolvere ogni scontro allorché un giocatore decida di attaccare, seguendo delle regole determinate, gli elementi di potenza di un altro giocatore, la perdita della totalità degli elementi di potenza in un paese comportando la perdita del detto paese per il giocatore che l'occupava.

Essa mira più particolarmente alcuni modi di applicazione, così come alcuni modi di realizzazione dei suddetti perfezionamenti; ed essa mira ancora più particolarmente, e ciò a titolo di prodotti industriali nuovi, i giochi del genere in questione, comportando l'applicazione di questi stessi perfezionamenti, così come gli elementi speciali (tavoliere, gettoni, pezzi rappresentativi) propri alla sua realizzazione.

1. IL BREVETTO INGLESE DEL 1955

Il brevetto inglese, successivo di un anno, è identico a quello francese salvo i seguenti particolari.

Innanzitutto Lamorisse allega al testo 6 disegni che illustrano la possibile realizzazione del gioco. Poi conia il termine “territori” (che verrà adottato da tutte le edizioni del gioco) al posto del precedente “paesi”.

I cartoncini Territorio rimangono nel numero di 65 (tra terre emerse e zone di mare) e quelli che rappresentano unicamente zone di mare (*seas areas*) hanno

ciascuno un numero specifico che indica la loro posizione sul planisfero. Le carte, invece, calano da 100 a 68, inclusi 4 jolly. Avendo pudore di chiedere un brevetto in Inghilterra con l'effigie di Napoleone Bonaparte ripetuta per 23 volte (senza considerare gli ussari ed i granatieri dell'imperatore, oltre all'aquila napoleonica), Lamorisse ripiega su due mazzi di 32 carte "francesi" (*playing cards*) di quattro semi (*spades, clubs, hearts, diamonds*) ed 8 pezzi ciascuno più 4 jolly, sicché la quaterna sarà formata da 4 carte qualsiasi di colori diversi¹³⁸.

I triangoli di legno, divisi in 8 colori, che rappresenteranno le armate e le flotte.

PATENT SPECIFICATION

765,037



Date of Application and filing Complete Specification: March 17, 1955.
 No. 7776/55.
 Application made in France on March 23, 1954.
 Complete Specification Published: Jan. 2, 1957.

Index at acceptance:—Class 138(2), H3(B: C4).
 International Classification:—A63E.

COMPLETE SPECIFICATION

Improvements in Map Board Game Apparatus

I, ALBERT, EMMANUEL LAMORISSE, a citizen of the French Republic, of 20, Avenue Reille, Paris (Seine), France, do hereby declare the invention, for which I pray that a patent may be granted to me, and the method by which it is to be performed, to be particularly described in and by the following statement:—

The present invention relates to game apparatus including a map board and its object is to provide a game of strategy involving the exercise of imagination, prudence, determination and other like qualities.

According to my invention, this map board is divided into a multiplicity of polygonal areas constituting each a territory and on which may be superposed, respectively, a multiplicity of polygonal cards, each showing the map portion traced on one of said polygonal areas, to be distributed to the players to indicate territories of the map possessed by them, this game further comprising a multiplicity of pieces representing fighting elements to be stationed on said territories, said pieces to be distributed to players both in accordance with the territories they possess and as a result of chance, means for determining the distribution of said cards and said pieces to the players, and chance determining means to settle the result of a conflict created by one player between a fighting element positioned on one polygonal area and a fighting element belonging to another player and positioned on an adjacent area.

A preferred embodiment of my invention will be hereinafter described with reference to the accompanying drawings given merely by way of example and in which:

Fig. 1 is a plan view of a map board for the game.
 Fig. 2 is a plan view of rectangular cards to be placed on said board.
 Fig. 3 is a perspective view of two packs of cards and supplementary cards to be used in the game according to my invention.

Fig. 4 shows a set of pieces representing fighting elements for use in the game.
 Fig. 5 is a view similar to Fig. 4 but showing fighting elements of a different kind.
 Fig. 6 represents in perspective view the dice used to determine the result of a conflict between two fighting elements.

The general principle of this game is, after having distributed territories among the players, to supply them with means for constituting fighting forces positioned on said territories, after which the players are given the chance, each on his turn, to effect strategic moves in order to eliminate certain of their opponents, the winner of the game being the one who remains alone on the map board.

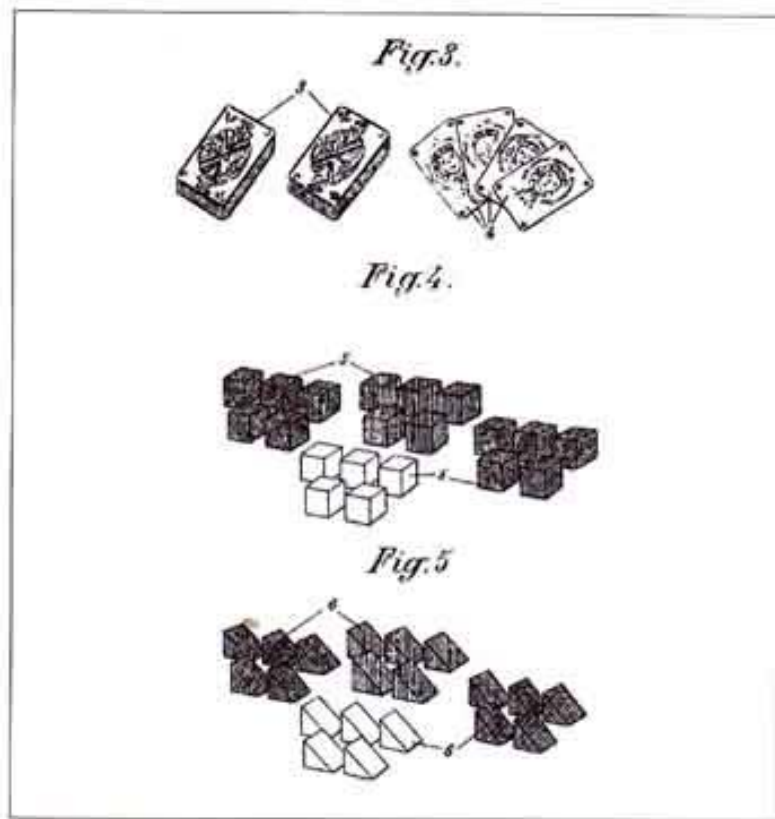
The distribution of the territories to the players is effected equally as to the number of territories, but an element of chance is already introduced in the game at this point because some territories are land territories or contain some portions of land and entitle the player to the possession of an army, whereas other territories which are exclusively sea territories give no right to the possession of an army or other fighting force.

Some of the fighting elements allotted to the players are inherent in the possession of a land territory, as above stated, but other means, determined by a chance, enable the players to constitute the supplementary fighting elements, such as armies or navies.

According to the present invention, the distribution of said supplementary fighting forces is not effected directly but through the intermediate of means, such as playing cards, which give the players some rights which they are free to exercise either immediately or later on, whenever they think it preferable. In other words, the players may either convert their cards immediately into fighting forces or keep them as long as they wish to transform them into armies only when they think it is preferable.

¹³⁸ L'autore si lascia comunque una porta aperta allorché precisa che "naturalmente, al posto delle convenzionali carte da gioco, io potrò usare nel mio gioco altre carte rappresentanti qualsiasi appropriato simbolo".

Per concludere vale la pena di ripetere che Lamorisse pensava effettivamente alla composizione di una sorta di “puzzle” prima di iniziare il gioco giacché, dopo la distribuzione, “i cartoncini rettangolari vanno sovrapposti alle specifiche aree del planisfero”. Infine, il concetto della rotondità della terra è così espresso: “poiché la Terra è una sfera, il lato sinistro del planisfero corrisponde al lato destro e di conseguenza un'armata o una flotta può passare dall'uno all'altro”.



Disegni allegati al brevetto inglese del 1955

2. LA MATEMATICA DI RISK E QUELLA DI RISIKO

Il primo studio sistematico

La rivista americana *World Game Review*, curata da Michael Keller e pubblicata dal 1983 al 1998, dedicò nel primo numero un interessante articolo al calcolo delle probabilità sotteso al Risk internazionale¹³⁹. Esaminiamo i passi salienti per consentire ai giocatori che si avvicinano al gioco internazionale di valutare le differenze con quello italiano:

“Un certo numero di problemi strategici del gioco possono essere ben risolti con l'analisi matematica. Ritengo che i punti elencati di seguito siano quelli fondamentali. Questo articolo cercherà di rispondere almeno parzialmente ad essi, utilizzando i risultati delle probabilità calcolate dall'autore.

Le sei domande sono:

- 1) Quanti dadi è opportuno lanciare in attacco ed in difesa?*
- 2) Come dislocare in difesa le truppe per garantirsi la salvezza?*
- 3) Quando si pianifica un attacco che mira a molteplici territori, quale delle strade alternative si deve imboccare?*
- 4) Quando è opportuno interrompere un attacco? Quale effetto ha la soglia di abbandono sulle probabilità di successo complessive e sulle perdite attese da entrambi gli avversari?*
- 5) Quante sono le probabilità di comporre un Tris con 3 o più carte?*
- 6) Quante sono le probabilità di conquistare un continente o di eliminare un avversario?*

Gli strumenti principali per rispondere a queste domande, tranne che alla quinta, sono le “Tavole di probabilità di successo dell'attaccante” tenendo conto di varie condizioni. Per stimare simili tavole, dobbiamo partire dalle probabilità dei dadi esistenti per tutte e sei le combinazioni possibili nei lanci di dadi:

¹³⁹ *The Mathematics of Risk, Technical Analysis* in "World Game Review", n. 1, november 1983.

1 dado Att. contro 1 dado Dif.: l'Att. vince nel 41,67% dei casi;

2 contro 1 : A vince 57,87%

3 contro 1 : A vince 65,97%

1 contro 2 : A vince 25,46% (1 perdita per il difensore)

2 contro 2 : A vince due a zero nel 22,76% dei casi; si perde una pedina per parte nel 32,41% dei casi; D vince due pedine nel 44,83% dei casi.

3 contro 2 : A vince due a zero nel 37,17%; si perde una pedina per parte nel 33,58% e D vince due pedine nel 29,27% dei casi.

La tavola seguente illustra le probabilità di conquistare un territorio con forze variabili da 2 a 20 per l'attaccante e da 1 a 10 per il difensore. Assumendo le seguenti condizioni:

a) attaccante e difensore lanciano sempre il massimo numero di dadi possibile;

b) l'attaccante continua l'attacco sino a quando conquista il territorio, o rimane con una sola armata. Le probabilità sono arrotondate all'unità più prossima.

RISK ATTACK SUCCESS PROBABILITIES TABLE

Number of Defenders	Number of Attacker																		
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	42	75	92	97	99	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2	11	36	66	79	89	93	97	98	99	99	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3	3	21	47	64	77	86	91	95	97	98	99	99	*	*	*	*	*	*	*
4	1	10	32	48	64	75	83	89	93	95	97	98	99	99	*	*	*	*	*
5	0	5	21	36	51	64	74	82	87	92	94	96	98	99	99	99	*	*	*
6	0	2	13	25	40	52	64	73	81	86	91	93	96	97	98	99	99	*	*
7	0	1	8	18	30	42	54	64	73	80	85	90	93	95	96	98	98	99	99
8	0	1	5	12	22	33	45	55	65	72	79	85	89	92	94	96	97	98	99
9	0	0	3	9	16	26	36	46	56	65	72	79	84	88	91	94	96	97	98
10	0	0	2	6	12	19	29	38	48	57	65	72	79	84	88	91	93	95	97

* probabilità superiore al 99,5 %

0 probabilità inferiore allo 0,5 %

La tavola mostra in quale misura le regole di risoluzione degli scontri agevolino l'attaccante al crescere della dimensione delle forze di entrambi i contendenti. Quando due schieramenti numerosi si scontrano, quello che è anche solo leggermente più numeroso sovente ha una margine di attacco piuttosto ampio. Per esempio, quale crediate che sia il pronostico in una battaglia di 30 attaccanti contro 28 difensori? Potreste scommettere che la probabilità di successo sia appena sopra il 50%. La risposta corretta è circa il 71,4%! Infatti, quante più volte l'attaccante riesce a lanciare 3 dadi contro 2, tanto più favorevoli sono le sue probabilità. Una versione più ampia della tavola precedente, che arriva sino ad attacchi di 40 contro

40 pedine, e con probabilità più precise, è disponibile per posta.

Molti giocatori temono di attaccare una qualsiasi concentrazione di truppe nemiche, ma la matematica del gioco compensa generosamente simili attacchi, se solo le forze attaccanti sono appena più numerose. Un'altra notazione interessante è che la tavola ha una repentina caduta da attacchi vicini alla certezza, ad attacchi che sono quasi senza speranza. Un grafico tridimensionale della tavola somiglia molto ad una cascata. (...)

Vediamo le risposte alle domande:

1) è sempre opportuno lanciare il massimo numero di dadi consentiti.

Per la 2) e la 3) si devono utilizzare più tavole in sequenza.

Riassumendo, le migliori chance per l'attaccante si presentano quando egli attacca per primo il gruppo più numeroso (a meno che il gruppo più piccolo non consista in un'unica armata). Ciò va contro quello che io (e probabilmente molti giocatori) avrei scommesso, ma acquista un significato compiuto quando si realizza che l'attaccante è più forte all'inizio di un attacco (prima di perdere alcune armate); questo è il momento giusto per attaccare il punto avversario più forte. Sicché entrambe le domande hanno ricevuto risposta. Un attaccante che desideri conquistare un gruppo di territori dovrebbe adottare come linea di condotta quella che inizia con l'attacco dei territori più muniti per primi, a meno che non vi siano territori difesi con un'unica armata. (...) Lo spostamento strategico che termina il turno è ciò che più richiama l'attenzione dei giocatori per sistemare la propria difesa, ma è anche la fase più complessa dal momento che lo spostamento strategico è unico. Il giocatore tormentato dai problemi di difesa dovrebbe raramente lasciare una sola pedina sui territori. Esistono due principali situazioni difensive. Quando un avversario ha un'ampia possibilità di scelta, il modo migliore per difendersi è dividere il più possibile in parti uguali le proprie forze tra i territori da difendere. Se l'attaccante fosse invece interessato ad attaccare per primi alcuni territori, il difensore dovrebbe idealmente disporre le sue armate in modo tale che in minor numero possibile (ma non meno di due) siano piazzate in quei territori che saranno attaccati per primi.

L'inconveniente di questo piano, tuttavia, è ovvio. Lo schieramento difensivo ideale è quello che ha contestualmente il minor potenziale offensivo, e Risk è chiaramente un gioco di attacco. Una domanda senza risposta è la seguente: quanto lo schieramento dei rinforzi debba essere utilizzato per rinforzare la propria difesa per contrastare lo schieramento dell'attaccante? Ad esempio, è una buona idea lasciare 2 armate a presidio dei territori appena conquistati (al fine di evitare la debolezza intrinseca di una singola armata), o questa tattica finisce con l'indebolire troppo possibilità successive di attacco? Il miglior consiglio che si possa dare è di schierare armate a difesa in quelle zone del planisfero dove non sono previsti vostri attacchi, ed in posizione di attacco dove invece pianificate di attaccare.

La tavola delle probabilità è in grado di rispondere anche al quesito numero 4),

concernente la soglia dell'attacco. A che punto dell'attacco, quando la tendenza, il flusso, si rivolge contro l'attaccante, questo deve essere abbandonato? La questione non è ancora risolta, ma i seguenti fatti possono essere precisati.

Innanzitutto, la possibilità di successo di un attacco diminuisce se l'attaccante non è disposto a combattere sino alla fine, dal momento che le perdite possono spingere la probabilità di successo al di sotto del punto rispetto al quale l'attaccante è disposto a continuare. In secondo luogo, se questa soglia è collocata troppo in alto, l'attaccante finirà paralizzato, dal momento che troppo pochi attacchi sono sopra tale soglia. Ad esempio, se la soglia è 0,50 l'attaccante non farà (o non continuerà) alcun attacco nel quale il pronostico gli è avverso. Questa soglia è così alta che un attacco di 11 contro 7 non può essere intrapreso! (Di norma la probabilità di successo è dell'80%, ma un'alta soglia spinge la probabilità sotto il 50%). Terzo, in molti casi l'intenzione di abbandonare un attacco deriva dal desiderio di limitare le proprie perdite: se non ché una soglia di rinuncia alta non riduce di molto le perdite medie dell'attaccante. Nelle situazioni dove ciò accade, la probabilità residua di successo cala anch'essa in modo considerevole. In conclusione, non è certo quale sia la soglia giusta per abbandonare un attacco, ma se essa esiste è probabilmente molto bassa (sicuramente ben sotto il 10%).

Una decisione strategica importante che spesso si presenta in Risk è se eliminare o meno un avversario per prendere le sue carte per Tris. Il tentativo è molto spesso una sorta di “o la va o la spacca” dal momento che se fallisce sarà un altro giocatore a raccogliere le spoglie. Pertanto, un giocatore deve essere in grado di valutare le sue possibilità, e quelle degli avversari, di eliminare il giocatore più debole. Dobbiamo qui rispondere alle domande 5) e 6). La 5) è importante, perché lo scopo di eliminare un avversario è quello di formare un altro Tris, utilizzando le sue carte, prima che un terzo avversario possa assestare il colpo vincente. È questo il caso che si verifica quando c'è un altro giocatore molto forte, e voi necessitate di armate ottenibili cambiando uno o due Tris per rafforzarvi.

La risposta alla domanda 5) è determinata dal calcolo delle probabilità relativo alla formazione di Tris avendo in mano da 3 ad 8 carte, aggiungendovi anche le probabilità legate al valore dei Tris. Con 5 carte in mano il Tris è matematico; con 8 carte si formano sempre due Tris. I pronostici che interessano sono quelli relativi a 4, 6 e 7 carte in mano. Le cifre seguenti partono dall'assunto che un mazzo completo di carte sia disponibile (dal momento che al diminuire del numero di carte nel mazzo, la probabilità di comporre un Tris cresce), e non tengono conto della fortuna di avere un jolly (tutte le combinazioni di carte con un jolly consentono sempre di fare il massimo numero possibile di Tris), ma sono utili da usare come una buona approssimazione:

- a) 3 carte formano un Tris nel 42,28% dei casi;
- b) 4 carte formano un Tris nell'81,70% dei casi;
- c) 6 carte formano due Tris nel 50,46% dei casi;
- d) 7 carte formano due Tris nel 91,15% dei casi.

La risposta alla domanda numero 6) è la più difficile. (...) Si dovrebbe concepire all'uopo una formula matematica che tenga conto della probabilità di conquistare un qualsiasi numero di territori difesi da un qualsiasi numero di armate utilizzando un dato numero di pedine attaccanti. Non ho ancora scoperto una formula simile perché le implicazioni di analisi matematica sono notevoli”.

In anni più recenti i calcoli di Michael Keller sono stati ripresi dalle giovani leve e sono disponibili su Internet. Il modo più semplice per trovarli è quello di digitare sulla tastiera: www.gilwood-cs.dsl.pipex.com; poi Risk, poi As Defined by Andrew e, apparso il planisfero, andare su FAQ (il sito di Owen Lynn) ed al suo interno trovare il collegamento per “About Risk Odds” di Scott Bartell. Lì appare una matrice 25x15 identica a quella da noi riportata poco prima, ma di grandezza maggiore.

Una matrice simile ma costruita per il gioco italiano, cioè con i 3 dadi al difensore, è quella costruita da Carlo Castino e pubblicata nel bel sito dell'associazione culturale “Portoverde 2000”, sito ideato e curato da Diego Allegrini e Serena D'acquarica (www.geocities.com/portoverde2000; puntare sul carro armato ruotante).

Alcuni confronti probabilistici tra Risk e Risiko

Raffrontiamo adesso i risultati presenti nelle matrici di Michael Keller e di Scott Bartell, con quelli di Carlo Castino in modo tale da fare un confronto probabilistico tra i due giochi.

Il modo migliore è quello di esaminare tre esempi di situazioni di gioco che riguardano unicamente gli scontri nei quali l'attaccante lancia sempre 3 dadi, mentre il difensore 2, nel gioco internazionale, e 3 nel gioco italiano.

- A)** *L'attaccante dispone di un'armata in più del difensore: ad esempio 4 contro 3; 5 contro 4 ecc.* In questa situazione nel gioco internazionale l'attaccante parte da una probabilità di successo pari al 47% ed arriva al 56% nel caso di 10 pedine contro 9: la sua probabilità di successo è dunque crescente. Nel gioco italiano, invece e negli stessi esempi, l'attaccante parte dal 44% di probabilità di successo e declina sino al 26%: la strada è sempre più impraticabile. I due giochi divergono.

- B)** *Il potenziale offensivo di un Tris da 10 con una soglia di successo pari al 66% circa.* Nel gioco internazionale l'attaccante ha il 65% di probabilità di sconfiggere un difensore con 8 armate. Nel gioco italiano ha il 68% contro solo 5 armate (ed il 56% contro 6).
- C)** *L'attaccante ha concentrato 20 armate su un territorio.* Se vuole avere una soglia di sicurezza elevata (sempre il 66%) nel gioco italiano si deve limitare ad attaccare 10 armate avversarie, nel gioco internazionale ne può attaccare ben 18 avendo la medesima aspettativa di successo.

Questi tre esempi, basati su un identico meccanismo di calcolo delle probabilità applicato ai due diversi giochi, chiariscono meglio di tante chiacchiere come Risk sia chiaramente un gioco di *attacco*, mentre Risiko penalizzi l'attacco e dunque sia inevitabilmente un gioco che premia la difesa ad oltranza con tutti i suoi corollari ben noti: ostruzionismo ed allungamento della partita. Il terzo dado al difensore ribalta dunque lo spirito del gioco.

Questa conclusione è rafforzata da un'ultima considerazione. In relazione alla terza domanda di Keller (“Quando si pianifica un attacco che mira a molteplici territori, quale delle strade alternative si deve imboccare?”) la risposta cambia a seconda del contesto ludico. Infatti, nel gioco italiano se l'attaccante fronteggia due concentrazioni avversarie è *tassativo attaccare per prima la concentrazione più piccola* e, spesso, limitarsi a quella qualora i dadi non siano favorevoli. Altrimenti il rischio di non conseguire alcun risultato è troppo grande. Ci si deve infatti ricordare che negli scontri di 3 dadi contro 3 dadi ben il 37% dei lanci si conclude con un bel 3-0 a vantaggio del difensore¹⁴⁰! Pertanto la matematica ci dice che nel gioco italiano è consigliabile fare una scelta *opposta* a quella che si farebbe in Risk. E se i dadi non aiutano, spesso è consigliabile limitarsi alla prima concentrazione rinviando al turno successivo lo scontro con la seconda. Il che, ovviamente, allunga la partita.

A chiusura dei confronti precedenti è opportuno riportare una frase di Laget e Munoz su quale delle tre fasi del gioco sia quella più cruciale: “La fase dei rinforzi coincide con il tempo di riflessione strategica allorché il giocatore deve decidersi se e dove attaccare e su quali territori lasciare delle armate a difesa. Se è meglio attaccare una concentrazione di forze o, al contrario, cercare di fortificare parecchi territori poco difesi”. Ora, è ben evidente che se l'attrezzo motorio finisce con il condizionare l'esito degli scontri (gioco italiano) la decisione strategica circa i rinforzi cambia natura perché, razionalmente, il giocatore dovrebbe preoccuparsi di più della sua linea difensiva valutata a prescindere dall'esito dei futuri attacchi.

¹⁴⁰ Nel paragrafo 2.5. si è visto che se si esaminano in dettaglio i risultati dei 100 lanci, l'attaccante italiano ne colleziona ben 67 nei quali, a scelta, perde o 2 o 3 armate. Parallelamente colleziona 33 lanci nei quali perde un'armata o non ne perde alcuna.

100 lanci a confronto: 5 e 6 dadi

Riportiamo ora integralmente i 100 lanci a 5 ed a 6 dadi i cui esiti erano stati sintetizzati nel paragrafo 2.5. La tabella va letta scorrendo le colonne dei risultati delle singole gettate e, soprattutto, quelle delle perdite cumulate. Se indossiamo i panni dell'attaccante, è utile soffermarsi anche sulle serie di lanci particolarmente “positive” o “negative” che ciascuno ha sperimentato più volte nel corso delle partite. Quando se n'è individuata una è istruttivo vedere come il risultato finale cambia a seconda del gioco adottato.

Esito del lancio dei dadi: per attaccante e difensore sono contabilizzate le rispettive perdite

Lanci	Attaccante			Difensore			Perdite con 5 dadi				Perdite con 6 dadi			
	Max	Med	Min	1°	Dadi 2°	3°	Lanci Att	Dif	Cumulate Att	Dif	Lanci Att	Dif	Cumulate Att	Dif
1	4	3	2	4	1	4	1	1	1	1	2	1	2	1
2	6	3	1	3	1	4	-	2	1	3	2	1	4	2
3	5	4	2	6	6	4	2	-	3	3	3	-	7	2
4	2	2	1	2	2	5	2	-	5	3	3	-	10	2
5	6	1	1	6	1	4	2	-	7	3	3	-	13	2
6	5	3	1	4	1	4	-	2	7	5	2	1	15	3
7	5	5	2	6	6	6	2	-	9	5	3	-	18	3
8	5	2	1	6	4	2	2	-	11	5	3	-	21	3
9	6	4	3	3	1	2	-	2	11	7	-	3	21	6
10	6	3	2	5	1	5	-	2	11	9	1	2	22	8
11	4	2	2	3	2	5	1	1	12	10	3	-	25	8
12	5	4	3	6	1	2	1	1	13	11	1	2	26	10
13	3	3	3	6	6	2	2	-	15	11	2	1	28	11
14	5	3	1	5	1	3	1	1	16	12	3	-	31	11
15	5	5	4	6	3	6	1	1	17	13	2	1	33	12
16	6	5	4	5	2	1	-	2	17	15	-	3	33	15
17	6	3	2	3	1	6	-	2	17	17	2	1	35	16
18	2	1	1	5	2	4	2	-	19	17	3	-	38	16
19	5	5	3	4	3	1	-	2	19	19	-	3	38	19
20	6	3	2	2	2	5	-	2	19	21	1	2	39	21
21	6	5	5	3	2	2	-	2	19	23	-	3	39	24
22	6	5	5	6	2	6	1	1	20	24	2	1	41	25
23	6	5	1	3	3	1	-	2	20	26	1	2	42	27
24	4	3	2	4	1	4	1	1	21	27	2	1	44	28
25	5	2	2	4	3	5	1	1	22	28	3	-	47	28
26	3	3	2	4	3	3	2		24	28	3	-	50	28
27	4	2	2	3	2	4	1	1	25	29	3	-	53	28
28	4	2	1	6	6	5	2	-	27	29	3	-	56	28
29	5	3	2	3	3	1	1	1	28	30	1	2	57	30
30	5	4	1	2	1	5	-	2	28	32	1	2	58	32
31	5	4	1	4	4	1	1	1	29	33	2	1	60	33

32	4	3	3	5	1	5	1	1	30	34	2	1	62	34
33	5	2	1	2	1	1	-	2	30	36	1	2	63	36
34	5	4	2	6	5	6	2	-	32	36	3	-	66	36
35	6	6	4	4	2	2	-	2	32	38	-	3	66	39
36	4	3	2	5	4	4	2	-	34	38	3	-	69	39
37	6	3	1	6	1	2	1	1	35	39	2	1	71	40
38	6	3	3	3	2	5	-	2	35	41	1	2	72	42
39	6	5	2	5	3	1	-	2	35	43	-	3	72	45
40	4	3	2	2	1	3	-	2	35	45	-	3	72	48
41	5	5	2	6	5	2	2	-	37	45	3	-	75	48
42	2	1	1	6	5	2	2	-	39	45	3	-	78	48
43	6	5	1	1	1	5	-	2	39	47	1	2	79	50
44	5	5	2	5	3	6	1	1	40	48	3	-	82	50
45	6	5	1	5	3	3	-	2	40	50	1	2	83	52
46	5	4	3	5	4	2	2	-	42	50	2	1	85	53
47	4	2	2	4	4	3	2	-	44	50	3	-	88	53
48	5	3	1	5	3	1	2	-	46	50	3	-	91	53
49	6	3	1	5	3	5	1	1	47	51	2	1	93	54
50	5	1	1	4	4	3	1	1	48	52	2	1	95	55
51	5	1	1	6	1	5	2	-	50	52	3	-	98	55
52	5	3	2	5	3	1	2	-	52	52	2	1	100	56
53	5	5	4	6	6	4	2	-	54	52	3	-	103	56
54	6	2	1	5	4	1	1	1	55	53	2	1	105	57
55	6	5	1	6	1	5	1	1	56	54	3	-	108	57
56	6	5	3	6	1	5	1	1	57	55	2	1	110	58
57	5	5	2	3	2	5	-	2	57	57	2	1	112	59
58	5	4	1	5	5	4	2	-	59	57	3	-	115	59
59	6	6	3	5	2	1	-	2	59	59	-	3	115	62
60	4	2	1	2	2	3	1	1	60	60	2	1	117	63
61	5	4	2	3	2	1	-	2	60	62	-	3	117	66
62	4	2	1	6	1	6	1	1	61	63	3	-	120	66
63	6	5	3	4	2	2	-	2	61	65	-	3	120	69
64	6	3	1	6	3	3	2	-	63	65	3	-	123	69
65	3	3	1	2	1	4	-	2	63	67	2	1	125	70
66	6	3	3	6	4	2	2	-	65	67	2	1	127	71
67	5	1	1	3	2	1	1	1	66	68	2	1	129	72
68	6	5	2	5	2	1	-	2	66	70	-	3	129	75
69	6	3	2	6	6	2	2	-	68	70	3	-	132	75
70	4	3	2	1	1	4	-	2	68	72	1	2	133	77
71	6	3	1	5	2	1	-	2	68	74	1	2	134	79
72	5	3	2	5	2	1	1	1	69	75	1	2	135	81
73	6	5	2	6	5	2	2	-	71	75	3	-	138	81
74	6	5	3	1	1	6	-	2	71	77	1	2	139	83
75	1	1	1	5	4	4	2	-	73	77	3	-	142	83
76	4	3	3	3	3	2	1	1	74	78	1	2	143	85
77	3	3	1	6	4	4	2	-	76	78	3	-	146	85
78	6	6	2	4	1	5	-	2	76	80	-	3	146	88
79	4	3	1	5	2	6	1	1	77	81	3	-	159	88
80	5	4	2	6	6	2	2	-	79	81	3	-	152	88
81	6	5	3	3	1	1	-	2	79	83	-	3	152	91

82	5	1	1	5	3	5	2	-	81	83	3	-	155	91
83	5	2	1	3	2	1	1	1	82	84	2	1	157	92
84	4	4	1	4	3	5	1	1	83	85	3	-	160	92
85	6	2	1	6	1	5	1	1	84	86	3	-	163	92
86	6	5	4	6	4	4	1	1	85	87	2	1	165	93
87	5	4	2	6	4	3	2	-	87	87	3		168	93
88	6	6	1	5	4	1	-	2	87	89	1	2	169	95
89	6	5	3	6	3	4	1	1	88	90	2	1	171	96
90	6	5	2	3	3	2	-	2	88	92	1	2	172	98
91	6	4	3	5	4	4	1	1	89	93	2	1	174	99
92	5	5	4	4	3	1	-	2	89	95	-	3	174	102
93	6	6	1	3	2	6	-	2	89	97	2	1	176	103
94	2	2	1	5	3	3	2	-	91	97	3	-	179	103
95	5	4	4	5	3	3	1	1	92	98	1	2	180	105
96	6	6	2	5	5	5	-	2	92	100	1	2	181	107
97	5	4	2	4	1	6	-	2	92	102	2	1	183	108
98	5	2	1	2	1	4	-	2	92	104	2	1	185	109
99	4	2	1	6	6	5	2	-	94	104	3	-	198	109
100	6	4	1	3	2	6	-	2	94	106	2	1	190	110
Tot									94	106			190	110

Al di là della sintesi riportata nel capitolo secondo, la tabella va letta scorrendo le colonne che danno le perdite cumulate al termine del lancio “i esimo”. Nel gioco a 5 dadi si vede immediatamente come l'esito cumulado degli scontri sia sempre altalenante: ad es. alla fine del 60° lancio di dadi le perdite sono identiche. All'opposto, le perdite cumulate nel gioco a 6 dadi mostrano, osservando le singole decine, l'esito ben noto del gioco italiano.

Se, nel gioco a 6 dadi, escludiamo dal computo delle perdite quelle derivanti dalla seconda regola di Lamorisse (a parità di punteggio comparato vince sempre il difensore) si può osservare che per 80 dadi sui 300 lanciati a testa si dovrebbe ripetere il lancio in quanto l'esito sarebbe nullo.

Sottraendo alle perdite dell'attaccante le 80 pedine in questione, in attesa di ripetere i detti lanci, otteniamo le perdite dell'attaccante scaturenti solo dal fatto che il difensore ha prevalso comparativamente sui dadi: le perdite sono ora 110 pedine (su 300 lanci) e sono esattamente uguali a quelle subite nel frattempo dal difensore. Sicché sulle 20 pedine eliminate con 300 lanci a 6 dadi, l'attaccante perde esattamente il 50% del totale. Eliminando la seconda regola di Lamorisse il gioco diventa assolutamente equo fermo restando la distribuzione aleatoria dei singoli risultati.

3. LA CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI DI TAVOLIERE DI ERIC SOLOMON, 1980.

Eric Solomon è un inventore americano di numerosi giochi di pedine commercializzati il più famoso dei quali è *Entropy* pubblicato per la prima volta nel 1981 e successivamente con altri nomi e formati (Visa-à-Vis, Hyle)¹⁴¹.

I motivi che giustificano l'inserimento di questo suo bel saggio sono molteplici. Si tratta di un testo sconosciuto al grande pubblico italiano che offre spunti di riflessione a tutti coloro che amano i giochi di tavoliere, soprattutto per la socializzazione che si

¹⁴¹ Per un esame dettagliato della nuova versione del 1988 (New Entropy) si veda Michel Boutin, op. cit., pag. 75-77.

sviluppa attorno ad essi, e vorrebbero difenderli dalla marea montante dei giochi su computer.

Innanzitutto Solomon fa un collegamento logico tra apparizione del “surplus economico” e tempo libero che è possibile dedicare ai giochi¹⁴². Il passaggio all'agricoltura ed alla pastorizia consente al genere umano di dedicare tempo ai giochi. In secondo luogo, nel suo schema di classificazione Risiko verrebbe collocato tra i giochi “astratti tematici” ed il suo ragionamento è preso a base da Michel Boutin per un'ulteriore classificazione da noi riportata nel capitolo secondo. Inoltre, ci sono una serie di “premonizioni” interessanti circa le caratteristiche “future” dei giochi su personal computer (ricordiamo che l'articolo è del 1980) che lo rendono attuale. Infine, c'è un collegamento logico interessante tra la tecnica dei war game ed il nostro Risiko *Al Buio* (conoscenza incompleta della disposizione degli avversari).

*Una breve disamina dello sviluppo dei giochi: passato, presente e futuro*¹⁴³

Sin da quando il genere umano abbandonò la vita nomade e realizzò insediamenti stabili, i giochi sono fioriti come attività di socializzazione.

Prima di questo stadio del progresso umano, intorno all'8000 avanti Cristo, giochi del tipo “nascondino” avranno sicuramente fatto parte dell'educazione e dell'addestramento dei giovani cacciatori. Ma giochi per i quali fossero necessari degli oggetti “ad hoc” erano probabilmente assenti. E, comunque, nessun reperto dell'età della pietra ci suggerisce un uso possibile come tavoliere o pezzi da gioco.

Con lo sviluppo dell'agricoltura nuovi fattori presero il sopravvento. L'attività di piantare e raccogliere creò la necessità di un livello di pianificazioni strategiche prima sconosciute ad una popolazione di cacciatori intenti solo ad inseguire le tracce degli animali ed a cercare rifugio. Il calo della mortalità conseguente ai primi insediamenti agricoli deve aver costretto, sin dal primo inizio, ad incrementare le capacità produttive degli insediamenti stessi. La conseguente espansione inevitabilmente portò al confronto comunità vicine ugualmente ansiose di procurarsi più terra e soprattutto, terra migliore. E così nacque l'organizzazione bellica.

L'evoluzione sociale avrebbe quindi meglio favorito le comunità più abili nell'esercitare le loro facoltà intellettuali e quelle con maggiore istinto verso la competizione. Ed è appunto in queste comunità che vediamo la genesi di giochi organizzati formalmente. La figura del “pensatore” emerse ed acquisì un suo ruolo

¹⁴² Il surplus economico rappresenta quella parte della ricchezza prodotta ogni anno che non viene immediatamente consumata dalla società civile.

¹⁴³ Pubblicato su *Games&Puzzles* n.77, estate 1980.

come riferimento religioso (sacerdote), politico (consigliere) o addirittura come Re. Sicuramente avrà fatto parte di una minoranza privilegiata alla quale era assicurata una vita più agevole. Gli inventori di giochi moderni sono forse gli eredi della tradizione fondata dalle autorità religiose di Akkad, dei Sumeri e degli Egizi.

In questo breve saggio spero di offrire uno sguardo ai più importanti spazi della storia dei giochi, e, con un po' di chiarezza, suggerire gli sviluppi futuri di essi. Voglio, in particolar modo discutere il rapporto tra i giochi cosiddetti *astratti* e quelli *tematici*.

Una classificazione

I giochi possono essere classificati in un'infinità di modi, a seconda dell'inventore, del giocatore e così via. Non pretendo quindi che la classificazione che propongo sia quella "corretta", mi limito a segnalare la sua utilità.

I giochi astratti sono quelli nei quali il principale interesse, per i giocatori, risiede nel come le regole e l'equipaggiamento producano interazione tra i partecipanti. E quindi, l'interesse è sostanzialmente matematico.

I giochi tematici sono quelli nei quali il maggior interesse per il partecipante risiede nella sua capacità di sostenere la propria relazione con l'avversario in un mondo reale o immaginario. Qui il giocatore recita una specie di ruolo in una procedura che in qualche modo simula la vita reale.

Ovviamente la maggior parte dei giochi ricade in queste due categorie. La linea divisoria non è sempre precisa e il mio personale punto di vista è grosso modo esposto nella seguente tabella:

Classe dei giochi	Antichi	Moderni
Puramente astratti	Mancala (e derivazioni varie) Morris (e derivazioni varie)	Othello (Reversi) Hex Mastermind
Tematici astratti	Tavola Reale (Backgammon) Go	Epaminondas Black box
Astratti tematici	Tafl (e derivazioni varie) Scacchi	Monopoly Dover Patrol
Puramente tematici	Non ne conosco alcuno	War Games Market Giochi di Simulazione Dungeons and Dragons

La tabella racchiude giochi specifici e famiglie di giochi. La categoria iscritta sotto la definizione “Antichi” riguarda giochi elaborati prima del 1800, quella denominata “Moderni” riguarda quelli dal 1800 in poi. Questa divisione corrisponde grossomodo al momento in cui si cominciarono ad inventare giochi destinati ad una larga distribuzione e commercializzazione.

Giochi antichi

La tabella indica che non sono conosciuti giochi antichi puramente tematici. Ciò significa forse che non ce ne fossero? No di certo. È facile immaginare un nobiluomo spiegare ad un figlio: “Questi pezzi rappresentano la tua fanteria e questi altri i tuoi carri: per vincere devi conquistare il mio castello che sta qui”. Il problema con i giochi tematici è che necessitano di regole molto estese se si vuole raggiungere un grado di simulazione adeguato. Questo è il fattore che più di ogni altro riduce la sopravvivenza di un gioco. Progressivi alleggerimenti delle regole di questi giochi portano ad un distacco dall'elemento del realismo che è il solo valore aggiunto che possa introdurre e mantenere interesse rispetto ad un gioco astratto.

I primi giochi di cui abbiamo traccia sono, secondo prove concrete, gare di corsa organizzate in regole che comportano l'uso di dadi. Le tombe reali di Ur, in Mesopotamia (circa 3000 anni avanti Cristo) hanno conservato materiale per questo tipo di giochi. Sfortunatamente non si ha traccia delle regole originali, ma R.C. Bell ha supposto nel suo libro dedicato ai giochi da tavola e da tavoliere (*Board and table games* della Oxford University Press) come dovessero essere stati giocati. Sembra che questi giochi siano stati gli antenati dell'attuale Backgammon.

Anche gli Scacchi sono assai antichi anche se è difficile trovare prove concrete databili prima del 500 dopo Cristo. A quell'epoca molte varianti del gioco erano praticate in India e in Persia. Gli scacchi sono chiaramente un gioco di guerra. Hanno forse avuto origine in simulazioni più articolate e più realistiche, poi semplificate e più precisamente codificate da generazioni successive di giocatori? Io lo sospetto fortemente.

Gli Indoeuropei non avevano comunque il monopolio dei giochi. Mentre gli antichi Egizi giocavano a Senet, un gioco somigliante a quelli rinvenuti ad Ur, i Cinesi giocavano al gioco che adesso chiamiamo Go. Questo è sicuramente il gioco che è sopravvissuto più a lungo senza significative varianti nelle regole e nell'equipaggiamento. Pochi giochi hanno una veste così semplice ed elegante. Non è affascinante intravedere le sue origini nelle primitive comunità agricole la cui sopravvivenza era legata all'annessione di nuovi territori? E non potrebbe essere stato un tempo un gioco tematico più realistico e coinvolgente?

Secondo il mio modo di vedere esiste nei secoli un'inarrestabile tendenza dei

giochi verso l'astrattezza. Non c'è prova alcuna che gli antichi Sumeri, Egiziani, Cinesi avessero qualità intellettuali inferiori a quelle dell'uomo moderno. Avevano certo conoscenze meno sviluppate e quindi maggiore dipendenza dalla fede nel sovrannaturale, ma erano sicuramente sufficientemente attrezzati per gestire la complessità di un gioco di simulazione. Dovremmo aspettarci di trovare prima o poi prove di questi giochi di facile produzione e diffusione. La freccia del tempo non va solo da sinistra a destra, nella tabella suesposta, ma spesso anche verso l'alto!

Giochi più recenti

I secoli successivi hanno visto un gran numero di giochi esibire caratteristiche sempre più astratte. La Dama e i giochi derivati dal Tafl ne sono esempio. Per quanto il meccanismo del gioco sia lontano dall'essere tematico, tutti essi hanno obiettivi semplici e controparti di tipo tematico. È possibile asserire che esistano solo tre tipi di obiettivo:

1. catturare uno o un certo numero dei pezzi dell'avversario;
2. ottenere il controllo o comunque occupare una determinata zona del tabellone;
3. l'obiettivo cosiddetto della “corsa” e cioè raggiungere una posizione specifica prima dell'avversario.

Giochi Moderni

Arrivati al 1800 si verifica uno sviluppo del tutto nuovo. La rivoluzione industriale favorisce un atteggiamento consapevolmente inventivo e rivolto al mercato al consumo che si espanse con la crescita dei sistemi di distribuzione e rapidamente si sviluppò un mercato per i giochi di tavoliere. La maggior parte di questi giochi dell'epoca vittoriana ci sembra adesso poco creativa. Quasi tutti si basavano sul semplice principio, e non si tratta di un riassunto troppo succinto, che si svolge così: “lancia un dado, muovi un segnalino e fai ciò che dice il tabellone” (gioco dell'oca e derivati vari n.d.t.) Un principio sia detto incidentalmente duro a morire anche tra gli attuali produttori di giochi. Ma l'aspetto significativo è che questa produzione era tesa a creare e a soddisfare un mercato. I giochi non erano più solo un passatempo della classe borghese. Il tema della corsa era assai popolare ed è divertente riscontrare che esistono brevetti diversi per giochi che differivano solo per ininfluenti decorazioni del tabellone.

Ho sempre considerato come miglior gioco di questo periodo Reversi, ora noto sotto il nome di Othello, anche se debbo aggiungere che chi non ama questi cambi di

nome può trovarlo sotto il titolo originale. Reversi è un gioco rilevante perché è stato concepito come un gioco astratto con un obiettivo inedito. È un peccato non sapere di più riguardo al suo inventore.

E così veniamo ai giorni nostri. Molti potrebbero concordare che sono disponibili sin troppi giochi. Troppi al punto che per il possibile consumatore diventa arduo comprare con saggezza. La competizione nel mercato dei giochi è così convulsa che alcune fabbriche si sentono obbligate ad uscire ogni anno con un listino di proposte del tutto nuove. Di conseguenza molti prodotti sono affrettati e raggiungono gli scaffali dei negozi con regole di difficile decifrazione e talvolta incomplete, o mancano degli elementi e talvolta addirittura “non funzionano”. In ogni modo, sotto il magma giacciono “perle” che l'acquirente oculato può trovare.

Vi sono alcune linee di produzione degne di nota. È ormai pacifico che certi tipi di gioco siano considerati come validi supporti educativi. Con la continua distrazione di tipi di intrattenimento passivo sotto forma di televisione o di sport organizzato, gli educatori sono sempre più consci della necessità di attrarre e conservare l'attenzione dei bambini attraverso la loro partecipazione. Un altro punto importante è l'emergere tra gli inventori di giochi della consapevolezza del vasto potenziale dei giochi astratti. E così molti ardui concetti matematici sono a disposizione per essere sfruttati. Nell'insegnamento della matematica, per quanto sia criticabile il progressivo trascurare l'aritmetica elementare, si stanno introducendo le nuove generazioni al potere e all'eleganza di aree fin qui esplorate solo a livello universitario. Esempi ovvii ne sono la teoria e la topologia; entrambe ricche di potenzialità ludiche. Capeggia la lista di questi giochi Hex, di Piet Hein, il primo gioco, per quanto ne sappia, a proporre un obiettivo di connessione topologica¹⁴⁴.

Un altro significativo esempio è l'apparire di un nuovo filone di giochi tematici. Questi, conosciuti come Fantasy, non sono tanto competitivi quanto cooperativi.

Possono essere descritti come giochi di avventura condivisa. Il più noto è Dungeons and Dragons ove giocatori si equipaggiano per sostenere una spedizione in un territorio preventivamente e segretamente mappato dal gestore del gioco. I loro progressi sono registrati e gli incontri con differenti entità, umane o non umane, vengono risolti secondo una tabella di casualità e di abilità nel padroneggiare come gruppo le diverse situazioni.

¹⁴⁴ Per un'introduzione all'Hex e ad altri giochi di questo tipo si veda *Giocare con carta e matita*, di Andrea Angiolino, L&C, Torino 1994.

Futuro

I lettori sanno senza dubbio che stiamo entrando in una seconda rivoluzione industriale. Questo è vero e cambierà radicalmente anche il panorama dei giochi. L'integrazione su larga scala di componenti elettroniche ha reso possibile la disponibilità sempre più estesa ed economica di piccoli elaboratori versatili per usi diversissimi: i micro-processori. In breve tempo “economico” diverrà “a buon prezzo” e “piccoli” diverrà “grandi”. Questi attrezzi apriranno nuove possibilità di sviluppo dei giochi e favoriranno lo sviluppo dell'arte di inventarli. Le seguenti considerazioni possono dare un'idea dei possibili sviluppi.

- 1) un computer può fungere da avversario. Vi sono già programmi di computer capaci di vincere partite a scacchi contro avversari di prima categoria. Ciò arricchirà la vita delle persone sole, dei lungo-degenti e di chi ha gravi problemi di socializzazione. E, a parte tutto, è indubbiamente affascinante misurarsi con una macchina.
- 2) Un computer può sovrintendere a giochi in cui la segretezza sia essenziale. I Wargames sono giochi in cui ogni partecipante ha una conoscenza incompleta della disposizione degli avversari.
- 3) Un computer può facilmente e rapidamente tenere conto di punteggi e obbiettivi complessi, laddove la gestione manuale di tali incombenze risulti laboriosa.
- 4) Il video del computer può produrre rappresentazioni assai belle dello sviluppo della gara. Il computer potrebbe utilizzare a tale proposito anche lo schermo del televisore di casa. Laddove un tabellone è necessariamente discontinuo, per via delle caselle o degli esagoni, un video può continuamente proporre ed elaborare nuove situazioni in continuo cambiamento. E così la “volpe” potrà cacciare “l'oca” sullo schermo in modo realistico ed i giocatori non saranno più costretti a giocare a turni alternati o segretamente.

Consideriamo come esempio un Dungeons and Dragons giocato verso il 1990: all'inizio del gioco uno schermo televisivo esporrà una vetrina da cui acquistare l'equipaggiamento per iniziare la spedizione. I giocatori potranno rifornirsi degli oggetti necessari toccandoli lievemente con una penna. Tutti i conti saranno tenuti automaticamente. Avanzando nel misterioso paesaggio già mappato e popolato dal programma, lo schermo mostrerà via via fantastiche scene a colori. Una figura magica indicherà una scala che si inabissa nelle viscere della terra. I giocatori esprimeranno la loro decisione di entrare o meno attraverso un pulsante nel loro telecomando. In diversi momenti dell'avventura incontreranno vari assortimenti di gnomi, fantasmi, demoni e mostri, tutti visibili sullo schermo con appropriati effetti

sonori. Il telecomando servirà ad ogni singolo giocatore per indicare con quale arma in sua dotazione voglia affrontare lo scontro. Tutte le possibili scene e gli effetti sonori saranno stati prima fotografati, elaborati e conservati in un mezzo di registrazione ad accesso casuale, probabilmente un disco. Il percorso scelto dai giocatori di volta in volta causerà una differente sequenza delle immagini immagazzinate. E forse dieci anni più tardi, verso il 2000, lo schermo televisivo sarà rimpiazzato da un attrezzo olografico in grado di fornire immagini tridimensionali.

E cosa ci riserva il futuro nel campo dei giochi astratti? Sono certo che vi saranno sviluppi sia nel meccanismo che negli obiettivi dei giochi. Il movimento continuo sarà sicuramente più applicato e lo schermo televisivo potrà mostrare situazioni non gestibili con oggetti fisici propri del gioco. La gran disponibilità di giochi, immagazzinati in una memoria centrale, romperà gli argini finora imposti dai fabbricanti che frustrano gli entusiasmi per le nuove idee, sottostimando, a mio avviso, le capacità intellettuali del loro mercato.

Tutto ciò significa che i giochi di tavoliere diverranno un oggetto di antiquariato degno tutt'al più di curiosità storica? Non credo nemmeno questo. La capacità di definizione di uno schermo non è in grado di rappresentare il grado di dettaglio spesso richiesto dai giochi tematici. E comunque il piacere tattile di manipolare bei pezzi da gioco rimarrà nel tempo.

Stiamo comunque entrando in una nuova ed eccitante era nella quale il gioco assumerà un'importanza sociale che lo porterà a rivaleggiare con l'intrattenimento televisivo dei giorni nostri.

4. ALCUNE CONSIDERAZIONI DI SERGIO VALZANIA NELL'OTTICA DEL GIOCO ITALIANO

Il libro di Valzania è da tempo esaurito. Riportiamo alcuni brani per illustrare i principali concetti sviluppati tenendo a mente che lo scenario di fondo è quello del gioco a 6 dadi:

a) Il mantenimento della dote iniziale

“Troppi giocatori trascurano l'importanza decisiva che in Risiko ha la buona gestione delle armate che costituiscono la dotazione iniziale di ogni partita. (...) L'inutile logoramento di questo apparato iniziale conduce quasi necessariamente ad una rapida distruzione. (...) Se immaginiamo che un giocatore conquisti in un'unica mossa di attacco tre territori, perdendo una sola armata per ogni occupazione e riesca a mantenere questi possedimenti in tutte le mosse successive, notiamo che gli saranno necessari tre turni di gioco perché le nuove armate riproducano, sotto forma di rifornimenti, le tre armate che sono

andate distrutte nella loro conquista. (...) In ogni caso, il logoramento precoce delle armate iniziali può essere rischiato solo quando esso avvenga proporzionalmente per tutti i giocatori in campo, altrimenti lo squilibrio di forze non tarderà a farsi sentire. In questa situazione bisogna sapere che si favorisce molto il giocatore che per primo potrà giocare il Tris: le armate così ottenute non troveranno ostacoli consistenti lungo il loro cammino”.

b) La resa reale dei territori

“La conquista completa dei continenti è non solo lo scopo indicato da sei carte Obiettivo (quelle del 1977, n. d. r.), e quindi in molti casi lo strumento diretto della vittoria, essa è anche il modo migliore per garantirsi un consistente rifornimento di armate”.

La resa reale dei continenti in Risiko e nella partita al Buio

Continenti	1 Numero territori	2 Rinforzi ordinari	3 Rendita	4=2+3 Rinforzi totali	5=1:3	6=2:3	7=4/1 Resa dei continenti	8 Numero confini al buio	9 armate disponibili attacco
N.America	9	3	5	8	1,8	0,6	0,88	3	5
S.America	4	1	2	3	2	0,5	0,75	3	0
Africa	6	2	3	5	2	0,66	0,83	4	-1
Asia	12	4	7	11	1,7	0,57	0,9	5	5
Europa	7	2	5	7	1,4	0,4	1	4	2
Oceania	4	1	2	3	2	0,5	0,75	2	1

Fonte: Le prime 7 colonne sono tratte da Sergio Valzania, op. cit., pag. 14. Le rimanenti 2 colonne sono nostre elaborazioni.

Nota Bene: La resa dei continenti calcolata da Valzania è quella che appare nella colonna 7. Nel gioco *al Buio*, e con il ragionamento da noi sviluppato in questo paragrafo, la resa dei continenti è espressa dalla colonna 9.

La tabella dimostra in quale misura la piena disponibilità di un continente aumenta la capacità di ogni singolo territorio a produrre nuove armate al proprio possessore”. (...) “La colonna del rapporto fra armate totali e territori, indica la resa reale di ciascun territorio quando l'intero continente è unificato, essa è inversamente proporzionale alla sua difendibilità. Più facile è mantenere il possesso di un continente, più bassa è la resa in armate dei suoi territori. L'America settentrionale gode probabilmente della miglior situazione di equilibrio fra i due elementi”.

La tabella di Valzania può essere completata aggiungendo due colonne che danno ulteriore forza al ragionamento. La colonna “confini” riporta il numero di confini che

i continenti hanno *al Buio*. Se ipotizziamo che per ogni mossa i confini dei continenti in possesso dei giocatori vengano rinforzati con una pedina su ciascuno di esso (e con 2 pedine nei territori confinanti con 2 continenti), vediamo quante armate della loro resa complessiva sarebbero “disponibili” per l'attacco, ovunque nel planisfero. L'ultima colonna (che è il risultato della differenza tra le armate di rinforzo totali, che il continente genera, meno quelle necessarie a difendere i confini nel modo detto prima) mostra come solo l'Asia ed il Nord America sono in grado di produrre un consistente numero di armate disponibili, ovunque, per gli attacchi. È questo un fatto che i giocatori conoscono per esperienza ma che la tabella aiuta a comprendere nella sua dimensione effettiva. Tra i continenti maggiori la prevalenza strategica del Nord America, derivante dalla più facile difendibilità, è lampante. Il Sud America e l'Oceania non generano armate offensive mentre l'Africa ha addirittura un valore negativo. L'Asia ha sì il potenziale offensivo identico al Nord America ma è anche il continente più difficile da conquistare nel corso della gara.

Se si gioca con l'obiettivo unico uguale per tutti (ad es. i 24 territori) che presuppone la conquista di un primo continente, seguita almeno da un altro se non da due, si comprende come la tabella dia preziose informazioni. La chiave di volta delle partite sta nell'ultima colonna. Naturalmente il giocatore che ad un certo punto possiede due continenti tra loro confinanti economizza armate avendo confini “interni”. *Al Buio* questo vale anche per la coppia Australia-America del Sud, che raggiunge un potenziale offensivo pari a 3.

Per concludere, *“ogni continente è quindi un obiettivo per due ragioni: perché il suo controllo garantisce un rifornimento consistente di armate e perché attraverso particolari e specifici possessi si ottiene la vittoria della partita, o si impedisce agli avversari di conseguirla. La strategia di Risiko si deve quindi articolare attorno alla conquista integrale dei continenti e alla loro difesa successiva”*.

c) Il costo opportunità della carta per il Tris

“Esistono 19 possibili combinazioni di carte e territori posseduti (che generano il valore dei tris da un minimo di 4 ad un massimo di 16 armate). La somma delle armate ottenibili con queste diciannove combinazioni è 202, perciò si può immaginare una media, non ponderata ma approssimativamente accettabile, di circa 10,5 armate fornite da ogni Tris giocato”. Anche se con ritardi, tutte le carte verranno calate giacché con 5 carte in mano il Tris è automatico. Pertanto *“ogni carta conquistata attraverso l'occupazione di un territorio si trasformerà, in una fase successiva del gioco, in circa 3,5 armate, che possiamo equiparare a 4 aggiungendo il lieve vantaggio dato dalla libertà di sistemazione sul tabellone”*. Questo valore *“ci illumina circa l'opportunità o meno di lottare per la sua conquista nei diversi casi che durante la partita si presentano”*.

d) Costo opportunità dell'eliminazione di un giocatore

Il conteggio precedente è utile anche per valutare l'opportunità o meno di eliminare un avversario, per conquistare le sue carte, senza indebolirsi troppo e/o farsi precedere da altri nell'assestamento del colpo definitivo.

5. LA PROBLEMATICHE DEL TRASFERIMENTO ILLIMITATO DELLE ARMATE

Dobbiamo qui aprire una parentesi su una regola molto rilevante in sé, ma ancora più rilevante per il Risiko Al Buio che ne propugna l'abolizione. Si tratta della facoltà per l'attaccante di trasferire “un numero illimitato di armate” sul territorio appena conquistato: è il cosiddetto “serpentone” o *trascinamento* o *trasporto delle truppe*. È questa una regola che, grazie alla ricostruzione storica di Risk, è possibile comprendere in quanto a genesi (cfr. la tabella 1); ma, ciò non esime dalla necessità di abbandonarla per rendere il gioco più virtuoso¹⁴⁵. Gli americani recepirono a suo tempo questa regola contenuta nel regolamento de *La Conquête du Monde* ma dovettero avere alcuni dubbi perché essa confligge sia con la generale limitazione di movimento che caratterizza il gioco sia con la regola che vincola al numero di dadi lanciati quello delle pedine che possono occupare il territorio appena conquistato. Dubbi in tal senso vennero espressi anche da Valzania nel 1985 che però non separò due aspetti distinti del problema:

- a) la prosecuzione dell'attacco una volta conquistato un territorio nemico;
- b) trasporto illimitato di truppe su quel territorio a prescindere dal successivo attacco¹⁴⁶.

I giocatori di Risiko sanno bene che il trasporto di truppe si inserisce nella più generale facoltà dell'attaccante a proseguire gli attacchi utilizzando come base il

¹⁴⁵ Le regole de *La Conquête du Monde* sono molto esplicite in merito: "Quando tutte le armate del difensore sono distrutte, l'attaccante occupa il territorio attaccato con tutte le armate effettivamente ingaggiate nell'ultimo lancio di dadi. Inoltre, egli può trasportare nel territorio conquistato tante armate quante desidera (tranne una) **soltanto dal territorio attaccante**. Può servirsi immediatamente del territorio conquistato come base di partenza per un nuovo attacco contro un altro territorio nemico, con il medesimo meccanismo precedente. E così via, indefinitamente, sino all'esaurimento delle sue armate". Inoltre, come si vede dalla lettura del brevetto è stato proprio Lamorisse ad avere ideato questa regola: "se l'attaccante distrugge tutte le armate avversarie che si trovano in un paese confinante, egli occupa questo paese con una o più delle armate che si trovano sul proprio paese, quest'ultimo dovendo, tuttavia, come già indicato, conservare in qualunque circostanza almeno un'armata". Poiché per Lamorisse esisteva un unico dado a testa per attaccante e difensore, il senso della sua regola è chiarissimo.

¹⁴⁶ Nel suo libro Valzania contesta - in termini logici - la possibilità di proseguire gli attacchi dal territorio appena conquistato. Mentre non contesta il "serpentone" che, però, finisce con l'enfatizzare a dismisura la facoltà di proseguire negli attacchi. Pertanto, ci sembra evidente, ciò che si deve mettere in discussione è il trasporto illimitato di truppe e non già la prosecuzione di attacchi sullo slancio dello sfondamento.

territorio appena conquistato. Però, la facoltà di proseguire gli attacchi, mentre è del tutto ragionevole se riferita alle sole pedine che hanno partecipato all'ultimo scontro (massimo 3), appare irrealistica ed esagerata se riferita a tutte le pedine presenti sul territorio attaccante.

Si consideri questo esempio concreto giocato con il CD-ROM di Risk II. In una partita a 4, il giocatore Blu (“umano”) riesce a conseguire al quinto turno un Tris da 10 armate, con un bonus di altre 4 su due suoi territori. Tra gli avversari, il Giallo si trova in difficoltà essendo rimasto con solo 4 territori, 2 adiacenti in Europa centro meridionale e 2 adiacenti nella parte inferiore dell'Africa. Il Blu gioca tutto il suo Tris in Gran Bretagna dove aveva in precedenza una certa concentrazione di truppe avendo mire sul continente. Sfruttando il meccanismo del “serpentone” attacca prima l'Europa occidentale e poi sbarca in Africa, riesce ad occuparla tutta, risale in Europa, elimina il Giallo e di conseguenza vince la partita avendo conseguito l'obiettivo dei 25 territori da occupare (corrispondenti al 60% del totale), regola prevista in Risk II¹⁴⁷.

Quale può essere il ragionamento che ha generato in Lamorisse una simile regola? Se ci ricordiamo che il gioco era stato in origine concepito per dei bambini che finivano le elementari, il trasporto illimitato di truppe può essere stato concepito pensando alla straordinariamente ampia capacità di movimento della dama nella Dama francese: in quel contesto la dama detiene una capacità di movimento identica a quella dell'alfiere negli Scacchi a cui associa il normale meccanismo di eliminazione delle pedine avversarie (salto) senza limiti nella mossa. In quest'ottica, lo “sfondamento” della linea nemica è stato assimilato al “fare dama”¹⁴⁸.



Le carte tedesche del 1961

¹⁴⁷ Nella dinamica descritta, essendo la partita giocata con le regole internazionali, il giocatore Blu appena ha eliminato il Giallo riesce a giocare un secondo Tris. Il suo compito è stato dunque favorito dalle regole internazionali. Ma se anche si fosse giocato con le regole italiane, il giro Europa-Africa-Europa (dalla Gran Bretagna all'Africa del Sud e ritorno) appare del tutto irragionevole considerando che si tratta di un gioco territoriale.

¹⁴⁸ Nella Dama internazionale, e quindi in quella francese già dall'ottocento, se esistono le circostanze favorevoli, un dama può zigzagare indefinitamente alternando "prese" di pedine a movimento sulla damiera. Non ci sono limiti.

Riferimenti

LIBRI

- | | |
|--|--|
| Angiolino Andrea
Brady Maxine | <i>Giocare con carta e matita</i> , LDC, Torino 1994
<i>Il libro del Monopoly, strategia e tattica del gioco più popolare del mondo</i> , Mursia 1977 |
| Boutin Michel
Depaulis Thierry e
P. Jeanneret
De Toffoli Dario e
Zaccariotto Dario | <i>Le livre des Jeux de pions</i> , Bornemann 1999

<i>Le livre des jeu de Dames</i> , Bornemann 1999

<i>Dama. Dama Internazionale, Dama italiana... e tante altre dame</i> , Unicopli/Stampa alternativa 2000.
<i>I giochi da tavolo</i> , Oscar Mondadori, 1984
<i>Enciclopedia dei giochi</i> , Utet 1999
<i>Le dictionnaire des jeux de société</i>
<i>Le guerre di carta, premessa ai giochi di simulazione</i> , Guida editori 1979 |
| Dossena Giampaolo
Dossena Giampaolo
Lhote Jean-Marie
Masini Sergio | |
| Laura, Luisa e
Morando Morandini
Parisi Beatrice e
Valzania Sergio
Santoni Alberto | <i>Dizionario dei Film 2001</i> , Zanichelli editore

<i>Giocando</i> , Rai-Eri 1997
<i>Storia generale della guerra in Asia e nel Pacifico (1937-1945)</i> , volume secondo <i>Il riflusso delle marea</i> , Il ristampa Stem Mucchi 1978 |
| Santoni Alberto | <i>Da Lepanto ad Hampton Roads: storia e politica navale dell'età moderna (secoli XVI-XIX)</i> , Mursia 1990, Milano |
| Sasso Gennaro | <i>Niccolò Machiavelli. Storia del suo pensiero politico</i> , Istituto italiano per gli studi storici, Napoli 1958 |
| Valzania Sergio
Vernes Jean René | <i>Strategia e tattica nel Risiko</i> , Sansoni 1985
<i>Jeux et sports, Encyclopedie de la Pléiade</i> , Gallimard 1967 |
| Schmittberger R. Wayne | <i>New Rules for Classic Games</i> , John Wiley & Sons, Inc., 1992, New York |

Whitehill Bruce

American boxed games and their makers, 1822-1992
American games: a historical perspective, in "Board Games Studies" 2000,
rivista dell'Università di Leiden, Olanda

RIVISTE

Casus Belli

n. 102, 1992

Les cousins du Risk, di Bruno Faidutti

Dadi&C

n. 1, luglio 1993

n. 2, dicembre 1993

Strategie da campioni, di Spartaco Albertarelli

Il campione dei campioni, di Spartaco Albertarelli

Espace Jeux Magazin

1995-96

La saga du Risk, di Didier Jacobée

Games&Puzzles

n. 2, June 1972

n. 50, July 1976

n. 54, December 1976

n. 73, Summer 1979

n. 77, summer 1980

Risk world domination... no less!, di Burry Buzan

Risk, di Selwyn Ward

Risk, di Tim Roberts

More fun with Risk, di Lew Pulsipher

Games: metamorphoses of an art, di Eric Solomon

GiocAreA

n. 4, giugno 1998

Monopoli: la vera storia, di Dan Glimne

Jeux et Strategie

n. 40, 1986

Variantes tous Risk, di Serge Laget e Alain Munoz

Pergiooco

n. 2, novembre 1980

n. 9, settembre 1981

n. 11, novembre 1981

Datemi un dado dominerò il mondo, di Marco Donadoni

Manifesto del 1° Campionato italiano di Risiko,
Capri Hotel, La palma

La guerra dei tre giorni, di anonimo

Minuto per minuto l'ultima battaglia, di Pierluigi Vanesi

Science et Vie

n. 124, 1978

Jeux de réflexion, autori vari

World Game Review

n. 1, november 1983

The mathematics of Risk, technical analysis, di Michael Keller

n. 5, september 1985

Recording games of Risk, di Michael Keller

QUOTIDIANI

La Stampa del 25/7/2001

Mezzo millennio dalla nascita del Cardano, di Anna Buoncristiani, in "Tutto Scienze e tecnologia" n. 984

Il Sole 24 Ore del 16/9/2001

Che sfortuna essere un genio, di Umberto Bottazzini, nel supplemento libri

INTERNET

Blennemann Ulrich

Die Geschichte des CoSims, in "Was ist ein CoSim" 2000, in: <http://www.g-h-s.org/ziele.html>

Calame Vincent

Recensione di Risk in: www.Jeuxdesociete.free.fr

Faiduti Bruno

La ludothèque idéale, in: www.faidutti.free.fr

Lynn Owen

Sito FAQ di Risk puntando sul planisfero che appare in: www.gilwood-cs.dsl.pipex.com, Risk, As defined by Andrew

Corrispondenza privata

Vernes Jean René

Lettera del novembre 2000

LE REGOLE DI LA CONQUÊTE DU MONDE

Francia

1957

LE REGOLE DI RISK-RISIKO

Francia

1970, 1976, 1994

Germania federale

1961, 1972, 1976, 1994

Gran Bretagna

1961, 1976

Italia

1968, 1973, 1977, 1997, 1999

Olanda

1976, 1994

U.S.A.

1959, 1963, 1975, 1986, 1993, 1999

Scatola e tavoliere del primo Risk! Della Parker Brothers. L'immagine è tratta dal volumetto delle regole dell'edizione del quarantennale

